AJEDREZ ESENCIAL

400 consejos para mejorar tu nivel ajedrecístico



tonio López Manzano
José Monedero González

2ª Edición

EDITORIAL PAIDOTRIBO

AJEDREZ ESENCIAL

400 consejos para mejorar tu nivel ajedrecístico

Autores

Antonio López Manzano
José Monedero González

2ª Edición



Director de colección y revisor: Josep Escaramís.

Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1ª
08011 Barcelona
Tel. 93 323 33 11 – Fax. 93 453 50 33
http: //www.paidotribo.com/
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Segunda edición:
ISBN: 84-8019-479-0
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299– 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos la colaboración en la confección de este libro a Ángel Martín González, Florentino Rodríguez Celdrán, José Adrián Navarro Cárdenas, Máximo Borrell Vidal y Jordi Bover, cuya ayuda ha sido esencial para la elaboración y las correcciones de este libro.

PRÓLOGO

Este libro destaca en primer lugar por su originalidad y su amenidad. En lugar de seguir las pautas de la mayoría de los tratados de ajedrez, los autores se han planteado hacer un manual donde las enseñanzas provienen directamente de los grandes jugadores de la historia del ajedrez.

Cada capítulo puede estudiarse de modo independiente y está dedicado a uno de los campeones mundiales o bien a un jugador muy destacado de su época, cuyo legado ha sido importante para el desarrollo del ajedrez. Mediante cada una de las fichas dedicadas a estos jugadores, el lector puede familiarizarse con sus logros principales y llegar a conocer su aportación al conjunto de conocimientos de la teoría ajedrecística actual. Nada mejor para ello que las partidas cuidadosamente seleccionadas y certeramente comentadas de cada jugador. De este modo, el lector incorpora dichos conocimientos a los suyos propios, lo cual inevitablemente debe redundar en el progreso de su juego.

Por la gran cantidad de datos aportados, este libro conforma una pequeña enciclopedia dedicada a los mejores jugadores de la historia del ajedrez, revisando las principales escuelas del pensamiento ajedrecístico. Los autores no han olvidado tampoco el carácter pedagógico del libro y cada capítulo contiene un apartado de finales, con posiciones instructivas, incluso para jugadores fuertes, así como una serie de ejercicios para resolver, donde el lector, cualquiera que sea su fuerza, podrá ejercitar sus habilidades tácticas a la vez que se entretiene. También los jugadores de un nivel inferior encontrarán muy útil la sección de mates típicos, donde se exponen una serie de remates que cualquier jugador debería conocer.

Pero, además, en aras de la amenidad, cada capítulo contiene otras secciones, igualmente importantes, que forman la parte más original del libro, como son las dedicadas a anécdotas y curiosidades, muchas de las cuales son poco conocidas, y los consejos, donde la experiencia de muchos jugadores se traduce en sentencias para transmitir unos conocimientos, que aunque a veces parezcan elementales, no siempre son tenidos en cuenta por los ajedrecistas.

AJEDREZ ESENCIAL es precisamente eso: la recopilación de unos conocimientos esenciales para todo jugador, tanto desde el punto de vista histórico, como desde el puramente ajedrecístico. Este libro está dedicado tanto a jugadores de club, que desean mejorar su nivel, como a otros más expertos, que además de extraer provechosas lecciones para ellos, pueden incluso emplear este texto para la enseñanza del ajedrez.

Mi enhorabuena a los autores del libro. Desgraciadamente, los libros de escritores españoles de ajedrez no abundan en el mercado, así que cabe felicitar a los autores de esta obra por doble motivo, pero especialmente por haber realizado un buen trabajo. Por un lado, Antonio López Manzano, que ya demostró sus cualidades didácticas con su primer libro, *Iniciación al ajedrez,* que con cinco ediciones en sólo cuatro años, se ha convertido en todo un éxito de ventas (algo nada común entre los libros de ajedrez), y José Monedero González, doble campeón de Cataluña (absoluto y de veteranos), que ha aportado al libro, entre otros elementos, su enorme experiencia a lo largo de casi cincuenta años como jugador de ajedrez.

ÁNGEL MARTÍN GONZÁLEZ
Maestro Internacional
Tres veces campeón de España y cinco veces campeón de Cataluña

INTRODUCCIÓN

DECLARACIÓN DE INTENCIONES

El motivo por el que hemos escrito este libro es el vacío existente dentro de la literatura ajedrecística actual, en lengua castellana, para jugadores de un nivel intermedio y avanzado. Se editan muchos libros de iniciación al ajedrez, pero, una vez superados los primeros pasos, hay en el mercado muy pocos libros, escritos recientemente, que ofrezcan una guía adecuada para mejorar nuestro nivel de juego y nuestra cultura ajedrecística.

AJEDREZ ESENCIAL pretende cubrir ese hueco y contribuir a la difusión de todas aquellas cuestiones básicas que todo ajedrecista debería conocer. El carácter pedagógico del libro es evidente, pero también hemos tratado de mostrar este milenario deporte de la mente en su faceta más lúdica. Por eso, hemos recopilado no sólo muchas de las mejores partidas de la historia del ajedrez, sino también las anécdotas más divertidas que hasta ahora no habían sido publicadas en un solo volumen.

Por otro lado, consideramos que cualquier disciplina de la que se quiera adquirir conocimientos tiene que ser analizada desde un punto de vista histórico. El carácter cronológico del libro va mostrando la evolución de las distintas ideas del pensamiento ajedrecístico a través de sus protagonistas más destacados. Hemos abarcado la historia de las principales corrientes del ajedrez desde la aparición de los primeros teóricos hasta nuestros días. Esta visión de conjunto nos debe ayudar a conocer lo más esencial de la evolución del ajedrez moderno.

ESTRUCTURA DEL LIBRO

El libro está estructurado en capítulos que pueden ser estudiados con independencia unos de otros. A pesar de seguir un orden cronológico, hemos desarrollado una serie de secciones que se repiten en cada capítulo y que permiten estudiar el libro en cualquiera de sus partes por separado.

LOS CONSEJOS

Hemos recopilado, creemos que por primera vez, al menos en lengua castellana, más de cuatrocientos consejos esenciales en relación con materias tan importantes como las aperturas, el medio juego, los finales, la táctica, la estrategia, las piezas, la psicología, la preparación de torneos, los problemas de tiempo y otros muchos de carácter general. Estos consejos se ofrecen paulatinamente a través de cada capítulo y han sido finalmente agrupados por temas para facilitar su estudio.

CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL CONTENIDO DEL LIBRO

La mayoría de los jugadores actuales buscan ansiosamente las últimas novedades de aperturas, las partidas jugadas en los torneos más recientes y se olvidan de que nadie puede llegar a ser un buen jugador de ajedrez sin haber estudiado a los jugadores clásicos. Las partidas han sido seleccionadas por su carácter pedagógico, por su brillantez y por su importancia dentro de la historia del ajedrez. Creemos haber recopilado muchas de las mejores partidas de todos los tiempos. Los comentarios están basados en los que realizaron sus propios protagonistas, todos ellos campeones del mundo o Grandes Maestros. Hemos tratado de enriquecer el comentario de las partidas con nuestros propios análisis y con la importante ayuda de los más potentes programas informáticos.

EJERCICIOS Y MATES TÍPICOS

Los ejercicios propuestos abarcan una amplia gama de aspectos del juego, desde los finales, hasta los temas tácticos y estratégicos más importantes de la teoría ajedrecística. Los monitores, entrenadores y estudiosos del juego del ajedrez encontrarán en este libro un fiel aliado de consulta y aprendizaje.

Los mates típicos es otra sección dentro de cada capítulo, especialmente dedicada a los jugadores de menor categoría, que debe ayudarles a grabar en sus mentes todas aquellas posiciones que en la partida viva les serán de gran utilidad para elaborar planes tácticos y sacrificios brillantes.

FINALES, ANÉCDOTAS Y CONSEJOS

El final de partida es uno de los elementos más importantes del conocimiento ajedrecístico; por ello, le hemos dedicado un destacado espacio

dentro de cada capítulo. Si algo han tenido en común todos los grandes jugadores de la historia del ajedrez es su dominio en esta faceta del juego.

Las mejores anécdotas, los consejos más útiles, todo aquel saber que tienen grabado en su memoria los jugadores más veteranos han sido recopilados en este volumen que ahora tiene el lector en sus manos y que ha sido concebido para deleite y diversión de todos los aficionados al ajedrez.

FICHAS BIOGRÁFICAS

Por otro lado, hemos incluido en la mayoría de los capítulos información de los más destacados jugadores de todos los tiempos en forma de ficha, con la intención de aliviar el estudio o la simple lectura de las extensas biografías que jalonan la vida de cada ajedrecista. La localización de los datos esenciales de cada jugador resulta de esta manera fácil de buscar y amena de leer.

OBJETIVO BÁSICO

Esperamos que nuestro objetivo básico, que ha sido elaborar un manual que pueda ser del interés de todos los aficionados, se haya cumplido. El ajedrez es más divertido cuanto más se conoce y se profundiza en su conocimiento; por eso, la mejora de nuestro nivel técnico y cultural respecto a este maravilloso juego es una inversión de futuro que nos garantizará placer y diversión para el resto de nuestras vidas.

ÍNDICE

CAPÍTULO 14: EL TALENTO NATURAL

CAPÍTULO 15: UN GENIO LUCHADOR Y BRILLANTE

CAPÍTULO 16: LA CONFIANZA Y EL OPTIMISMO

CAPÍTULO 17: LA REVISIÓN DE LOS ANTIGUOS DOGMAS

CAPÍTULO 31: EL ESTILO UNIVERSAL

CAPÍTULO 32: JUGAR PARA GANAR

CAPÍTULO 33: LA OBSESIÓN POR EL AJEDREZ

CAPÍTULO 34: EL HOMBRE MÁQUINA

CAPÍTULO 1

"Los peones son el alma del ajedrez." (Philidor)

LOS PILARES DE LA ESTRATEGIA AJEDRECÍSTICA

Se puede afirmar que con Philidor comienza la era moderna del ajedrez. Sus predecesores, entre otros el español Ruy López y los italianos Paolo Boi (1528-1598) y Leonardo da Cutri, poseían una concepción mucho más rudimentaria del juego. Philidor fue el primero en plasmar en su libro *Análisis del juego del ajedrez* una visión científica de la estrategia ajedrecística y más en concreto la importancia de la estructura de peones en la evolución de la partida.

François André Philidor

Nacionalidad: Francesa.
Nacimiento: En Dreux, el 7 de setiembre de 1726.
Muerte: En Londres, el 31 de agosto de 1795.
Titulación: Mejor jugador del mundo del siglo XVIII.
Mejores torneos: Ganó a todos los mejores jugadores de su época.

Hazañas: Fue un gran especialista en partidas a la ciega, que realizaba con asiduidad en el Café de la Regence. Éste fue uno de los centros ajedrecísticos más famosos de la historia del ajedrez, donde posteriormente La Bourdonnais (1795-1840) destacaría como el mejor jugador de la primera mitad del siglo XIX.

Vida privada: Compaginó su pasión por el ajedrez con su profesión de músico, disciplina en la que también destacó, en especial como compositor de óperas.

Legado: Su obra *Análisis del juego del ajedrez* fue toda una revolución respecto a las ideas ajedrecísticas de su época. Destacó la importancia de los peones como elemento esencial de la estrategia. Sentó las bases de las futuras escuelas posicionales. Se adelantó a Nimzowitsch en sus conceptos de bloqueo, profilaxis, sacrificio posicional e importancia de la estructura de peones. También fue el primer jugador que analizó en profundidad el final de torre y alfil contra torre. Legó a la posteridad la importante defensa Philidor, todavía utilizada por los ajedrecistas de todo el mundo.

Consideración global: Se le consideró durante cincuenta años como el campeón mundial oficioso.

PARTIDA 1

LA IMPORTANCIA DE LOS PEONES EN EL AJEDREZ

Conde Brühl – Philidor
Londres, 1783

Apertura de Alfil de Rey

Esta partida pertenece a una sesión de simultáneas a tres tableros a la ciega que impartió Philidor en 1783.

1. e4 e5 2. ♗c4 c6

Jugada un tanto extraña, pero se debe tener en cuenta que en aquella época no existía la teoría de las aperturas.

3.♕e2 d6 4. c3 f5 5.d3?

Sin duda, una pérdida de tiempo, ya que la idea del blanco, como veremos posteriormente, era hacer d4.

5. ...♘f6 6. exf5 ♗xf5 7. d4 e4

Philidor prepara la formación de una fuerte cadena de peones.

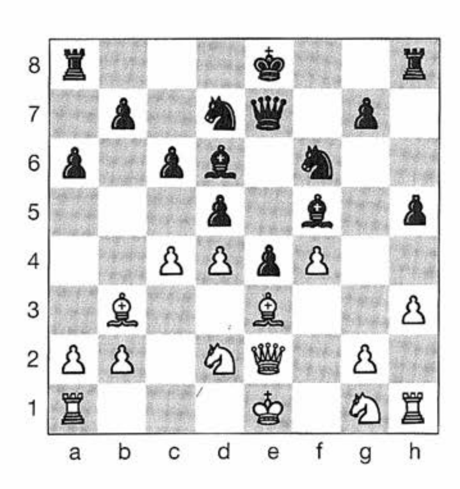
8. ♗g5 d5 9. ♗b3 ♗d6 10. ♘d2 ♘bd7 11. h3 h6 12. ♗e3 ♕e7 13. f4

El negro tiene un peón pasado, pero de momento está bloqueado por el alfil blanco situado en e3.

13. ... h5

Esta jugada impide la expansión del blanco en el flanco de rey mediante g5 y g4.

14. c4 a6



Para impedir una posible entrada de la dama por b5 tras un eventual cambio de peones centrales.

15. cxd5 cxd5 16. ♕f2 0-0 17. ♘e2 b5

Apoderándose del espacio del bando blanco en el flanco de dama.

18. 0-0 ♘b6 19. ♘g3 g6 20. ♖ac1 ♘c4 21. ♘xf5 gxf5 22. ♕g3+ ♕g7

Al negro le interesa el cambio de damas para entrar en un final ventajoso.

23. ♕xg7+ ♔xg7 24. ♗xc4 bxc4 25. g3 ♖ab8 26. b3 ♗a3 27. ♖c2 cxb3 28. axb3 ♖bc8 29. ♖xc8 ♖xc8 30. ♖a1 ♗b4 31. ♖xa6

Aparentemente, el negro ha perdido un peón, pero Philidor tenía preparada la manera de recuperarlo y quedar en mejor posición.

31. ...♖c3 32. ♔f2 ♖d3 33. ♖a2 ♗xd2 34. ♖xd2 ♖xb3 35. ♖c2 h4

Un sacrificio posicional de peón para debilitar la estructura de peones del blanco en el flanco de rey.

36. Tc7+ Rg6 37. gxh4 Ch5

El caballo negro es muy superior al alfil blanco, el cual actúa como simple pivote.

38. Td7 Cxf4!

Un bello recurso táctico.

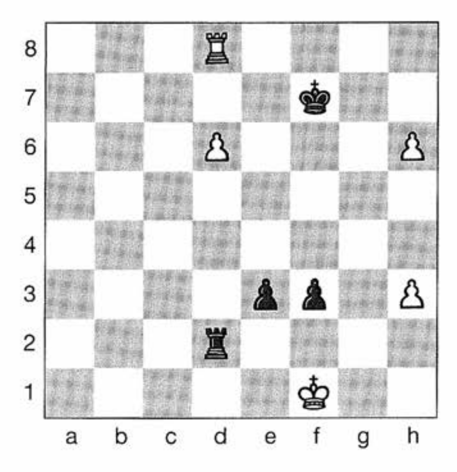
39. Axf4 Tf3+ 40. Rg2 Txf4

El negro dispone ahora de dos peones pasados y ligados.

41. Txd5 Tf3 42. Td8 Td3

El blanco tiene un peón de ventaja, pero su estructura es desastrosa. Por otro lado, la torre negra apoya el avance de sus peones.

43. d5 f4 44. d6 Td2+ 45. Rf1 Rf7 46. h5 e3 47. h6 f3



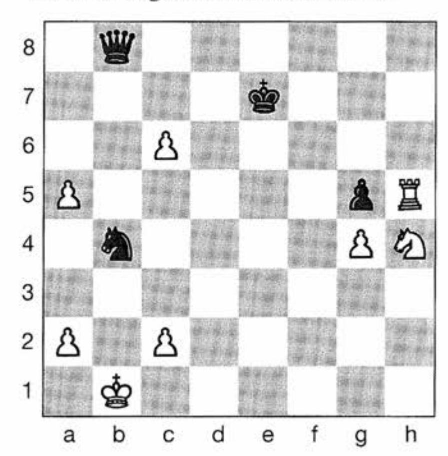
Y el blanco abandonó.

Philidor demuestra en esta partida la importancia de los peones como elemento básico de la estrategia. Por ejemplo: 48. Rg1 f2+ 49. Rg2 Td1 y el blanco no puede impedir la coronación del peón negro.

FINAL

Estudio de Rinck

El siguiente final corresponde a un hermoso estudio que muestra cómo un caballo y una torre pueden vencer a una dama. El hecho de que el caballo se encuentre en un extremo del tablero no impide que ejerza su fuerza arrolladora con los múltiples jaques dobles que puede realizar a lo largo de la combinación.



1. Th8!

Comienza el acoso de la dama.

1. ...Db5!

Única de las 17 casillas de que dispone la dama para evitar perderla de inmediato.

Naturalmente que si 1. ... ♕xh8 2. ♘g6+ se gana la dama.

2. ♘f5+ ♔f6

Nuevamente, jugada única. Los dobles de caballo son la pesadilla de las negras.

3. ♖h6+ ♔e5 4. ♖e6+

Nueva entrega de torre para desviar al rey y permitir al caballo la doble amenaza.

4. ... ♔f4

Si 4. ... ♔d5 5. c4+!, y tanto si la captura es de rey como de dama existe un doble de caballo que gana la partida.

5. ♖e4+ ♔xe4

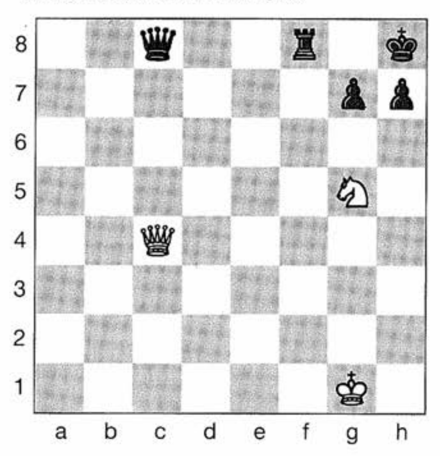
Ahora ya no hay elección, si 5. ... ♔f3 6. ♘d4+ que también gana la dama.

6. ♘d6+

Y finalmente se gana la dama y la partida.

MATES TÍPICOS

MATE DE PHILIDOR



1. ♘f7+ ♔g8

Si 1. ... ♖xf7 2. ♕xc8+ ♖f8 3. ♕xf8 mate.

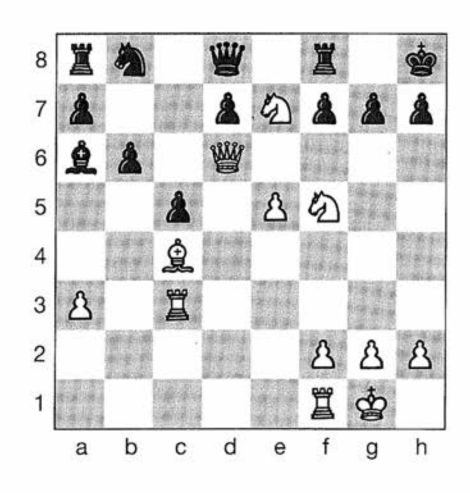
2. ♘h6+ ♔h8 3. ♕g8+!! ♖xg8 4. ♘f7 mate.

EJERCICIO 1

Alekhine – Supico
1945

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Alekhine contra Supico del año 1945 se produjo la posición que refleja el siguiente diagrama. ¿Podrías encontrar la espectacular jugada ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

EL PEÓN ENVENENADO

HAY QUE TENER MUCHO CUIDADO AL COMER UN PEÓN, APARENTEMENTE REGALADO, YA QUE PUEDE SER UNA TRAMPA MORTAL

La siguiente partida, que surge de la variante Najdorf de la Defensa Siciliana, es un sencillo ejemplo del peligro que conlleva comerse un peón en plena apertura. La dama es una pieza especialmente delicada y fácil de atacar en los primeros compases de la partida, por ello lo más prudente es esperar a tener el resto de piezas desarrolladas antes de ponerla en juego. Sin embargo, toda regla tiene su excepción, y el genial Bobby Fischer demostró en alguna de sus partidas que en ciertas situaciones es jugable y hasta bueno comer este tipo de peones (evidentemente no en la situación que a continuación veremos).

PARTIDA 2

J. López – A. López
Barcelona, 1972

Defensa Siciliana

La siguiente partida fue disputada en un encuentro escolar por uno de los autores de este libro. Influenciado por Fischer, el gran mito de toda una generación de ajedrecistas entre los que me encuentro, jugué inocentemente la Defensa Siciliana. Veamos cómo transcurrió la partida:

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♗g5 ♘bd7 7. f4 ♕b6 8. a3

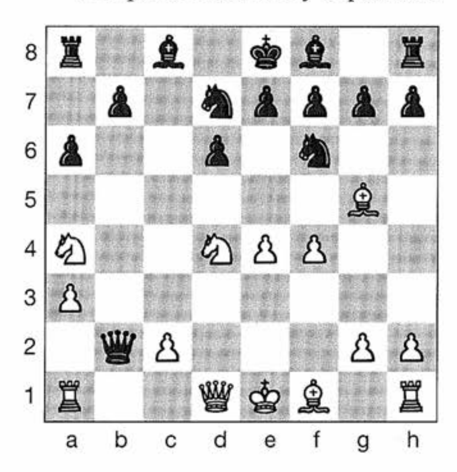
"Si Fischer se lo come, ¿por qué no puedo comérmelo yo?", pensé.

♕xb2??

Mi ignorancia fue duramente castigada.

9. ♘a4

Y se pierde la dama y la partida.



PARTIDA 3

OTRO EJEMPLO DE PEÓN ENVENENADO

Kunin – Oxengoit
Moscú, 1958
Defensa Francesa

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗b4 4. ♗d2

Entregando un peón central, a cambio de desarrollo y amenazas inmediatas.

4. ... dxe4 5. ♕g4 ♕xd4

El negro puede empacharse con tantos peones. Más seguro era 5. ... ♘f6 6. ♕xg7 ♖g8 7. ♕h6 ♘c6 devolviendo el peón y activando el juego.

6. 0-0-0 f5

El bando negro intenta conservar su ventaja material en detrimento de su posición.

7. ♗g5!? ♕e5?

En la partida Marshall contra Tchigorin, jugada en Montecarlo en el año 1901, las negras salieron victoriosas tras 7. ... ♕xf2 8. ♕h3 ♗e7 9. ♔b1 ♗d7 10. g4 ♘c6 11. gxf5 ♕xf5 12. ♗xe7 ♕xh3 13. ♗xh3 ♔xe7 14. ♘xe4 ♘f6 y el negro se quedó con dos peones de ventaja.

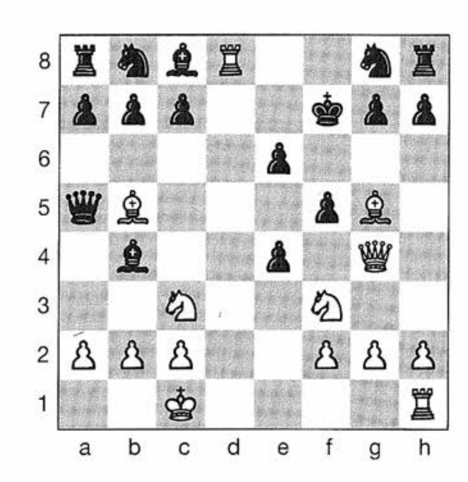
8. ♖d8+ ♔f7 9. ♘f3!

Añadiendo otra pieza al ataque blanco.

9. ... ♕a5?

Un grave error. Aquí se debió haber jugado 9. ... exf3! 10. ♕xb4 c5 11. ♕h4 ♘c6 12. ♗f4 ♕f6 13. ♗g5 ♕g6 14. ♕g3! ♘xd8 15. ♕c7+ ♔f8 16. ♕d6+ y tablas.

10. ♗b5!



Amenazando mate.

10. ... ♘c6

No valía 10. ... ♘f6 11. ♕h5+ g6 12. ♘e5+ ♔e7 13. ♖xh8 gxh5 14. ♖e8+ ♔d6 15. ♘f7+ ♔c5 16. ♗e3 mate.

O también 10. ... g6 11. ♘e5+ ♔g7 12. ♕h4 ♗xc3 13. ♗h6+ ♘xh6 14. ♕e7+ ♘f7 15. ♕xf7+ ♔h6 16. ♖xh8 y mate en pocas jugadas.

11. ♘e5+ ♘xe5 12. ♗e8+ ♔f8 13. ♗g6 mate.

¿CUÁNTAS JUGADAS PUEDE USTED CALCULAR?

Cuenta la leyenda que hace ya muchos años, el todopoderoso Capablanca jugó contra un experto ajedrecista de Nueva York. Olvidando momentáneamente que era invencible, Capablanca perdió. An-

te ese imprevisto resultado, los espectadores se quedaron asombrados. ¿Cómo un campeón del mundo había perdido contra un jugador muy inferior a él?

–¿Cuántas jugadas puede usted prever sobre el tablero?, le preguntó un aficionado a Capablanca.

–Al menos diez, respondió el campeón del mundo.

–¿Y cuántas jugadas puede usted pensar por adelantado?, le preguntaron al ganador de este particular encuentro.

Y él replicó:

–Sólo una.

–Aquí hay una confusión: ¿cómo un jugador que sólo puede pensar por adelantado una sola jugada, derrota a otro que puede pensar diez?

Entonces el vencedor explicó:

–Yo pienso una sola jugada, ¡pero es siempre la mejor!

CONSEJOS

1. En el medio juego, plantéate siempre la posibilidad de jugar un final favorable: no siempre se puede ganar con una brillante combinación de mate.
2. La comprensión adecuada de la transición del medio juego al final es uno de los elementos esenciales del juego del ajedrez.
3. Las posiciones, aparentemente sencillas en algunas ocasiones, pueden encerrar temas combinativos o estratégicos escondidos. Recuerda lo que dijo Andersson: "Nunca hay que confiarse; muchas veces no es fácil jugar en posiciones sencillas".
4. En posiciones ventajosas hay que actuar con energía y no perder nunca la iniciativa.
5. Sorprender a nuestro adversario con jugadas inesperadas puede ser una ventaja psicológica a nuestro favor.
6. Intenta conocerte a ti mismo lo mejor posible para mejorar tus puntos débiles y evitar el tipo de juego que no se adapte a tus posibilidades.
7. Averigua cuanto puedas de tu adversario para saber qué tipo de juego es el que le puede crear más problemas.
8. La paciencia es una virtud básica del ajedrecista: cualquier tipo de precipitación durante la partida suele tener consecuencias negativas.
9. La prepotencia es una mala consejera; intenta ser objetivo sobre tu nivel de juego y el de tus adversarios.
10. "El peón pasado es un criminal que debe estar en la cárcel, no basta con medidas suaves." (Nimzowitsch)





"Ataque, siempre ataque." (Anderssen)

EL ESPÍRITU ROMÁNTICO

A mediados del siglo XIX surgió una concepción romántica del juego del ajedrez caracterizada por los ataques directos al rey. Los seguidores de esta escuela buscaban dar mate de una manera rápida y brillante mediante espectaculares sacrificios de material. El representante más genuino de este movimiento fue el alemán Adolf Anderssen.

Adolf Anderssen

Nacionalidad: Alemana.

Nacimiento: En Breslau, el 6 de agosto de 1818.

Muerte: En 1879.

Características de su juego: Juego de ataque con bellas combinaciones, aunque también tenía buenas aptitudes para el juego posicional.

Mejores torneos: Londres 1851, Manchester 1862 y Baden-Baden 1870.

Hazañas: Haber ganado dos de las más famosas partidas de la historia del ajedrez: la Inmortal y la Siempreviva.

Principal derrota: En su encuentro contra Morphy, con el que perdió 7 partidas y sólo pudo ganar dos.

Principal debilidad: Era un jugador más flojo en encuentros individuales que en torneos.

Vida privada: Llevaba una vida burguesa y era profesor de matemáticas.

Legado: Fue un excelente compositor de problemas de ajedrez, de los cuales nos han quedado bellos ejemplos.

Consideración global: Considerado como el último romántico y el mejor jugador del mundo entre 1860 y 1866.

PARTIDA 4

LA INMORTAL: LA PARTIDA MÁS FAMOSA DE LA HISTORIA DEL AJEDREZ

A. Anderssen-L. Kieseritzky
Londres, 1851

Gambito de Rey

Esta obra maestra del ajedrez es sin duda la partida más conocida y admirada por los ajedrecistas de todo el mundo. Ha sido analizada en multitud de ocasiones y, a pesar de haberse encontrado algunas jugadas erróneas por parte de ambos adversarios, no ha perdido ni un ápice de su extraordinaria belleza.

1. e4 e5 2. f4

El Gambito de Rey es la apertura más característica de la época romántica del ajedrez, donde el principal objetivo era el ataque directo al rey mediante sacrificios y combinaciones brillantes.

2. ... exf4 3. ♗c4

El blanco permite el jaque de la dama negra, pero a cambio de un mayor desarrollo de sus piezas.

♕h4+ 4. ♔f1 b5

Con la intención de desviar el alfil blanco de su mejor diagonal (a2-f7).

5. ♗xb5 ♘f6 6. ♘f3 ♕h6

Actualmente se considera superior 6. ... ♕h5 7. ♘c3 ♗b7 8. ♗c4 ♘xe4 (8. ... ♗b4 9. d3 ♗xc3 10. bxc3 g5 11. h4) 9. ♘xe4! d5 10. ♗b5+ c6.

7. d3

Mejor es 7. ♘c3 ♗b7 (o bien, 7. ... g5 8. d4 ♗g7 9. e5 ♘h5 (partida Raphael-Morphy, Nueva York, 1857) 8. ♕e2 ♗b4 9. e5 ♘h5 10. ♖g1 0-0 11. d4 ♕b6 con ventaja del blanco.

7. ... ♘h5

Otra posibilidad era 7. ... ♗c5 8. d4 ♗b6 9. ♘c3 ♗b7 (partida Anderssen-Pollmächer, 1852) 10. ♗d3 g5 11. h4 ♖g8 con mejor juego del negro.

8. ♘h4

Según modernos análisis podía haber sido mejor 8. ♖g1 ♕b6 9. ♘c3 c6 10. ♗c4 ♕c5 11. ♕e2 ♗a6 12. ♗xa6 ♘xa6 13. d4 ♕a5 14. ♘e5 g6 15. ♘c4 ♕c7 16. e5 con juego complicado.

8. ... ♕g5

O bien 8. ... g6 9. g4 ♘f6 10. ♘g2 ♕h3 11. ♗xf4 ♘xg4 con mejor juego del negro.

9. ♘f5 c6

La alternativa era 9. ... g6 10. h4

A) 10. ... ♘g3+.
A1) 11. ♔e1 ♕f6 12. ♘xg3 fxg3 13. ♕e2. O bien (13. ♕f3 jugada sugerida por Steinitz, que otorga ventaja al blanco).
A2) 11. ♘xg3 11. ... ♕xb5 (11. ... ♕xg3 12. ♖h3 con ventaja blanca) 12. ♘c3 ♕e5 13. ♘ge2

♗h6 14. g3 f3 15. ♘f4 y el blanco está mejor.

B) 10. ... ♕f6 11. ♘c3 c6 12. ♗a4 (12. ♗c4 d5) 12. ... ♘a6 con mejor juego del negro.

10. g4?

Con posterioridad se encontró que la mejor continuación era 10. ♗a4 g6 11. ♘g3 ♘xg3+ 12. hxg3 ♕xg3 13. ♘c3 ♗c5 14. ♕e1 ♕xe1+ 15. ♔xe1 g5 16. ♖h5 ♗e7 17. g3 con ventaja del blanco.

10. ... ♘f6

O bien 10. ... g6 11. ♘d4 ♗g7 12. c3 ♗xd4 13. cxd4 ♕xb5 14. ♘c3 ♕b6 15. gxh5 ♕xd4 16. ♕f3 ♗a6 17. ♔e2 g5 18. ♖d1 d6 con mejor juego del negro.

11. ♖g1 cxb5?

Lo mejor era 11. ... h5 12. h4 ♕g6 13. g5 ♘g4 14. ♘c3 (14. ♗a4 d5 15. ♘d4 ♗c5 16. c3 ♗xd4 17. cxd4 dxe4 con ventaja negra) 14. ... cxb5 15. ♘d5 ♘a6 (15. ... d6?! 16. ♘d4; 15. ... ♗d6?! 16. ♘xf4 ♗xf4 17. ♗xf4) 16. ♗xf4 ♗b7 17. c4 ♗xd5 18. cxd5 ♕b6 con mejor juego del negro.

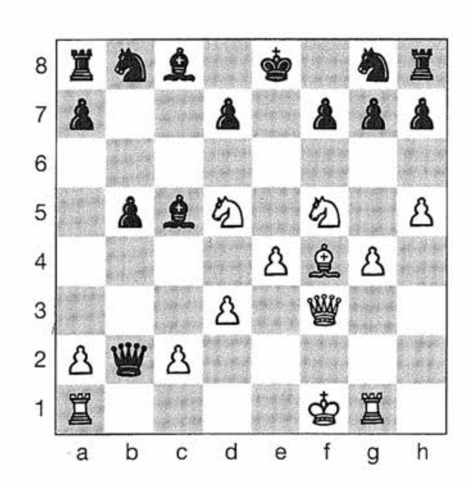
12. h4 ♕g6 13. h5 ♕g5 14. ♕f3 ♘g8

Euwe propuso la continuación 14. ... ♘xg4, pero después de 15. ♖xg4 ♕xh5 16. ♗xf4 el blanco tiene clara ventaja.

15. ♗xf4 ♕f6 16. ♘c3 ♗c5 17. ♘d5

Parece mejor 17. d4! seguido de 18. ♘d5.

17. ... ♕xb2



18. ♗d6!!

A pesar de que análisis posteriores, que a continuación detallamos, han intentado demostrar que se trata de una jugada incorrecta, es un movimiento de una extraordinaria belleza en la que Anderssen sacrifica nada menos que sus dos torres.

18. ... ♗xg1

Otra posibilidad era 18. ... ♕xa1+ 19. ♔e2 ♕b2! 20. ♔d2 y ahora:

A) 20. ... g6

A1) 21. ♖e1 ♗b7 22. ♗xc5 ♗xd5 23. exd5+ ♔d8 24. ♗d4 ♕b4+ 25. ♗c3 ♕c5 26. ♘e3 con mejor juego del blanco.

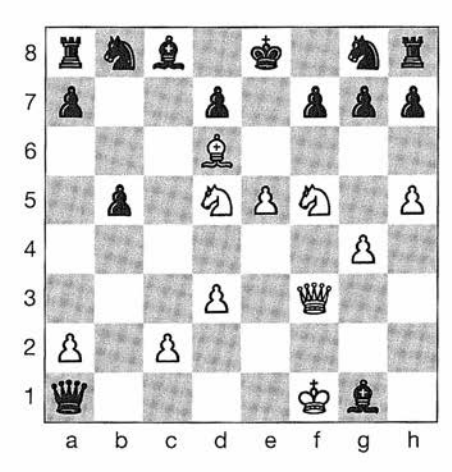
A2) 21. ♖b1 21. ... gxf5 22. ♖xb2 ♗xd6 23. e5 ♗xe5 24. ♕e3 d6 25. d4 con las siguientes dos subvariantes.

A2a) 25. ... ♗b7 26. ♘c7+ ♔d8 27. ♘xa8 con ventaja del blanco.

A2b) 25. ... ♔d8 26. dxe5 con ventaja del blanco.

B) 20. ... ♗xg1 21. e5 ♗a6! 22. ♘c7+ ♔d8 23. ♕xa8 ♗b6 24. ♕xb8+ ♗c8 25. ♘d5 ♗a5+ 26. ♔e3 ♕xc2 con ligera ventaja negra.

19. e5! ♕xa1+

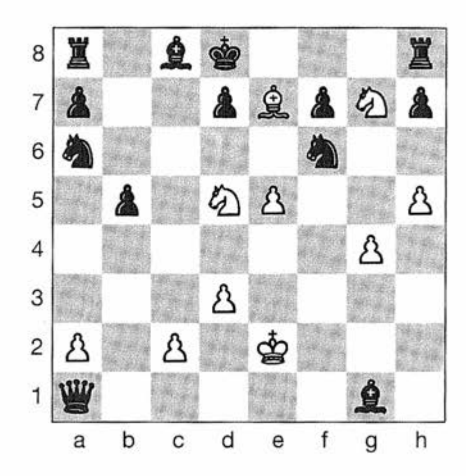


O bien 19. ... ♗a6 20. ♘c7+ ♔d8 21. ♘xa6 ♕xa1+ (21. ... ♗b6 22. ♕xa8 ♕xc2 23. ♕xb8+ con ventaja blanca) 22. ♔e2 el blanco está mejor.

20. ♔e2 ♘a6

Si 20. ... f6 21. ♘xg7+ ♔f7 22. ♘xf6 ♗b7 (22. ... ♔xg7 23. ♘e8+ ♔h6 24. ♕f4 mate) 23. ♘d5+ ♔xg7 24. ♕f8 mate.

21. ♘xg7+ ♔d8 22. ♕f6+ ♘xf6 23. ♗e7 mate.

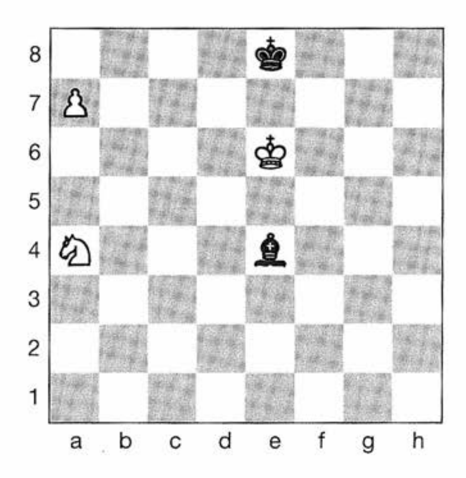


FINAL

Estudio de Prokop, 1930

CABALLO Y PEÓN CONTRA ALFIL

El siguiente es un ejemplo de final de caballo y peón contra alfil donde el bando con el peón de ventaja puede ganar la partida siguiendo el plan de bloquear la diagonal dominada por el alfil con su caballo.



Veamos las posibles continuaciones:

1. ♔e5!!

Ganando un tiempo precioso.

Con cualquier otra jugada el negro podría infiltrarse en las casillas críticas c7 o c8. Por ejemplo:

1. ♘b6 ♗b7 2. ♘d5 ♔d8 3. ♔d6 ♔c8 4. ♘e7+ ♔d8 5. ♘d5 ♔c8 y el blanco sólo consigue tablas.

1. ... ♗a8

No es mejor 1. ... ♗b7 2. ♔d6 ♔d8 (2. ... ♗g2 3. ♘b6 ♗b7 4. ♔c7 ♗g2 5. ♘c8! llegando a la variante de la línea principal) 3. ♘b6 y por transposición se sigue nuevamente la línea principal. O bien 1. ... ♗f3 2. ♘b6 para intentar tapar la acción del alfil mediante ♘d5. 2. ... ♗b7 3. ♔e6! ganando como a continuación se detalla.

2. ♘b6 ♗b7

Si se va a f3, g2 o h1 seguiría ♘d5 tapando la acción del alfil.

3. ♔e6!

Perdiendo un tiempo necesario.

No valía 3. ♔d6? ♔d8 y el blanco no puede impedir que el rey negro se infiltre en c8 o c7.

3. ... ♔d8 4. ♔d6

Ahora le toca jugar al negro y está en zugzwang; sin embargo, si jugara el blanco serían tablas.

4. ... ♔e8 5. ♔c7

El rey blanco ha conseguido uno de sus primeros objetivos, colocarse en c7.

5. ... ♗g2 6. ♘c8! ♗a8 7. ♔b8 ♔d8

Única, ya que se amenazaba ♘d6+ y ♘b7 taponando la diagonal del alfil.

8. ♘d6!

Ahora ya no se puede evitar ♘b7.

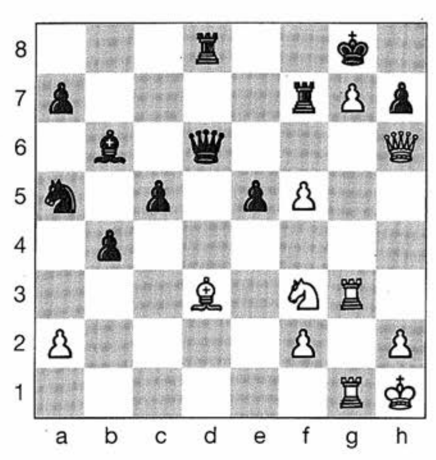
8. ... ♔d7 9. ♘b7 ♔c6 10. ♔xa8 ♔c7 11. ♘d6

Y el blanco gana, ya que no se puede evitar la maniobra ♔b8 y a8.

MATES TÍPICOS

Mate de Anderssen

Anderssen – Zukertort
Barmen, 1869



1. ♕xh7+ ♔xh7 2. f6+! ♔g8

Si 2. ... ♕xd3 3. ♖h3+ ♔g8 4. ♖h8 mate. O bien 2. ... ♔h6 3. ♖h3 mate.

3. ♗h7+ ♔xh7 4. ♖h3+ ♔g8 5. ♖h8 mate.

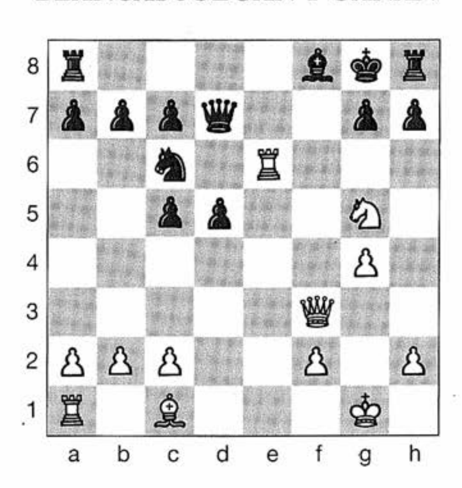
EJERCICIO 2

Maroczy – Vidmar,
Ljubljana, 1922

Geza Maroczy fue un Gran Maestro húngaro (1870-1951) y uno de los mejores jugadores de comienzos del siglo XX. A pesar de recibir varios premios por la belleza de su juego, destacó especialmente en el juego estratégico y en los finales. Sus aportaciones a la teoría de aperturas fue especialmente importante en la Defensa Siciliana, Francesa y el Gambito de Rey. Su mejor torneo fue Carlsbad de 1923, donde compartió el primer puesto con Alekhine y Bogoljubow.

Milan Vidmar (1885-1962), Gran Maestro yugoslavo, también fue uno de los jugadores más destacados de la primera mitad del siglo XX. Brilló en el juego combinativo y fue un gran especialista en partidas rápidas.

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

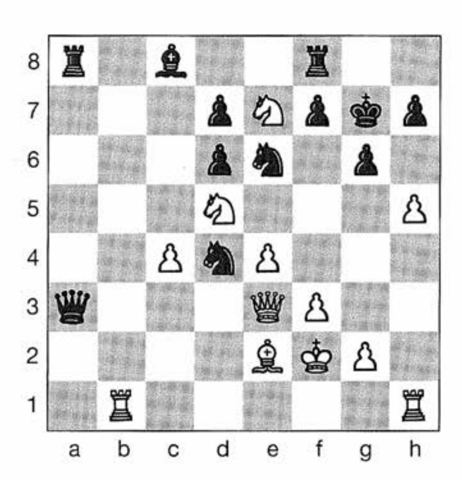


EJERCICIO 3

Schmidt – Richter,
Alemania

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición del diagrama se puede ganar con una serie de brillantes sacrificios. ¿Sabrías encontrar cuáles son las entregas de piezas necesarias para ganar?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 5

J. Quesada–A. López
Barcelona, 1978

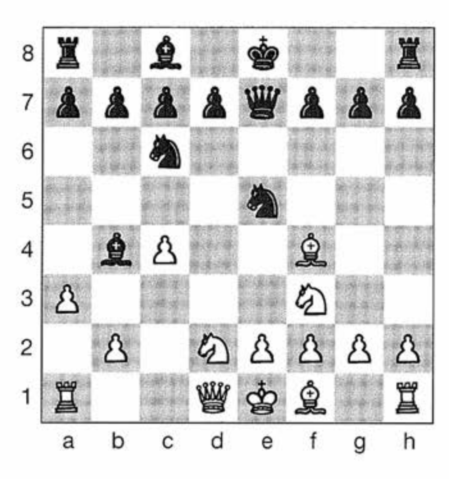
Gambito Budapest

MI CELADA FAVORITA

Lo mejor de una celada es que te permita jugar correctamente

aunque tu contrincante no caiga en la trampa. Esto se produce en una variante teórica de la Defensa Budapest que he puesto en práctica muchas veces. La presente partida la jugué en un campeonato social de mi club contra un contrincante mucho más fuerte que yo. Mis compañeros de club no creían que podría puntuar contra un rival tan cualificado, pero la partida transcurrió de la siguiente manera.

1. d4 ♘f6 2. c4 e5 3. dxe5 ♘g4 4. ♗f4 ♘c6 5. ♘f3 ♗b4+ 6. ♘bd2 ♕e7 7. a3 ♘gxe5

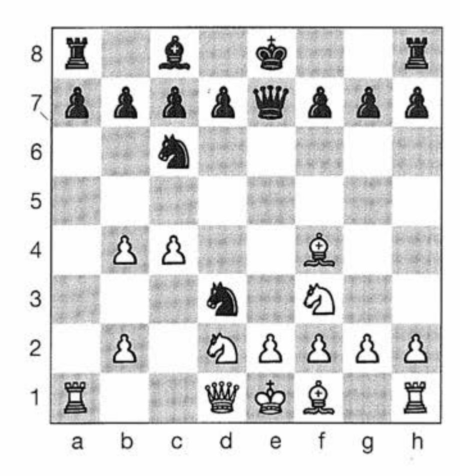


Hasta aquí toda la línea es teórica. Ahora, lo importante es poner cara de tonto y que tu contrincante crea que te has equivocado gravemente al dejarte comer el alfil. Mi adversario pensó unos segundos, miró mi cara desencajada y jugó sin dudarlo:

8. axb4??

Su sorpresa fue mayúscula y hoy día, veinticinco años más tarde, aún recuerda su desafortunado movimiento.

8. ... ♘d3 mate.



ANDERSSEN Y EL HOTELERO

Cuentan que Adolf Anderssen, protagonista de la partida más famosa jamás jugada, la Inmortal, llegó un día a un hotel. El dueño del establecimiento, que se jactaba de ser un gran jugador de ajedrez, retó a Anderssen a una partida y le ofreció la ventaja de una dama. Anderssen aceptó encantado y se dejó ganar la partida para gastarle una broma. Entonces propuso al posadero que volvieran a jugar, pero esta vez el que llevaría dama de menos sería él, ya que consideraba que había perdido por la preocupación que le causaba la seguridad de su dama. El amo del hotel

aceptó con una irónica sonrisa, pero cuál fue su sorpresa cuando Anderssen le derrotó con facilidad.

CONSEJOS

1. Que tu ataque no te haga olvidar el de tu adversario. Recuerda que una amenaza de mate a veces se para con otro mate más rápido del bando contrario.
2. Cuando se realiza una incursión en el campo enemigo, hay que asegurarse siempre una retirada de las piezas propias.
3. Hay que desconfiar siempre de los "regalos" inesperados de nuestro adversario.
4. Debemos controlar las maniobras de caballo visualizando los caminos que puede recorrer.
5. Las piezas más potentes en el centro del tablero son los caballos y la dama.
6. Las jugadas simétricas en la apertura no pueden seguir indefinidamente, ya que si lo intentamos, el blanco siempre quedará con ventaja.
7. Si te plantean una apertura que no conoces, debes seguir los principios generales sobre el desarrollo de las piezas, el dominio del centro del tablero y el juego lógico.
8. En las aperturas es necesario conocer los planes a seguir más que las jugadas concretas.
9. Si tu oponente no ocupa el centro, tómalo tú.
10. Cuando te entreguen un peón en un gambito, no te aferres a él; devuélvelo cuando creas que es ventajoso para ti.

CAPÍTULO 3



"Apoderaos de las líneas abiertas, la ventaja es del que ataca."(Morphy)

LA FILOSOFÍA DEL JUEGO ABIERTO

La aparición del estadounidense Paul Morphy significó una nueva e importante revolución del juego del ajedrez caracterizada por el juego posicional de rápido desarrollo de las piezas, control del centro y utilización de las líneas abiertas.

Paul Morphy

Nacionalidad: Estadounidense.

Nacimiento: En Nueva Orleans, el 22 de junio de 1837.

Muerte: En Nueva Orleans, el 10 de julio de 1884.

Titulación: Está considerado como el mejor jugador del mundo de su época.

Características de su juego: Habilidad táctica extraordinaria. Juego inigualable en posiciones abiertas. Capacidad innata para jugar al ajedrez.

Hazañas: Realizó varias giras triunfales por Europa y EEUU y derrotó, entre otros, a Anderssen por 7 victorias, 2 derrotas y 2 tablas.

Principal debilidad: Sus problemas psíquicos.

Legado: Se conservan unas 400 partidas jugadas por él, de las que sólo 75 son partidas serias de campeonatos. Estableció las bases del juego moderno, desarrollado posteriormente por Steinitz.

Consideración global: Fue uno de los jugadores más geniales de todas las épocas. Se adelantó a su tiempo con una concepción moderna del juego. Estaba dotado de un extraordinario talento natural para jugar al ajedrez.

PARTIDA 6

L. Paulsen – P. Morphy
Nueva York, 1857

Apertura de los Cuatro Caballos

UNA ENTREGA DE DAMA ESPECTACULAR

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗b5 ♗c5

Otras posibilidades son 4. ... ♗b4, o bien 4. ... ♘d4.

5. 0-0

Después de 5. ♘xe5 ♘xe5 6. d4 ♗b4 7. dxe5 ♘xe4 8. ♕d4 ♘xc3 (8. ... ♗xc3+ 9. bxc3 ♘g5 10. ♗a3 ♘e6 11. ♕e4 ♕g5 12. g3) 9. bxc3 ♗e7 10. ♗f4! el blanco obtiene una ligera ventaja.

5. ... 0-0 6. ♘xe5 ♖e8

También podía jugarse 6. ... ♘xe5 7. d4, con mejores posibilidades para las blancas.

7. ♘xc6

La teoría actual ofrece como mejor continuación 7. ♘f3! ♘xe4 8. d4 ♘xc3 9. bxc3 ♗f8 10. d5 ♘e5 11. ♘xe5 ♖xe5 12. ♗f4, con ligera ventaja posicional.

7. ... dxc6 8. ♗c4 b5

No puede jugarse 8. ... ♘xe4? 9. ♘xe4 ♖xe4 10. ♗xf7+ ♔xf7 11. ♕f3+ y las blancas ganan pieza.

9. ♗e2

No vale 9. ♗b3? por ♗g4 10. ♕e1 b4.

9. ...♘xe4 10. ♘xe4

Si 10. ♗f3 ♘xf2 11. ♖xf2 ♕d4 12. ♘e4 (12. ♕f1 ♕xf2+ 13. ♕xf2 ♖e1 mate) 12. ... ♖xe4 13. ♗xe4 ♕xf2+ 14. ♔h1 ♗g4 15. ♗f3 ♖e8 con ventaja decisiva del negro.

10. ... ♖xe4 11. ♗f3 ♖e6 12. c3?

Era mejor 12. d3 b4 13. ♗e3 ♗xe3 14. fxe3 ♖xe3 15. ♕d2 con juego más o menos igualado.

12. ... ♕d3!

Bloqueando el avance del peón blanco en d4.

13. b4

O bien 13. ♖e1 ♖xe1+ 14. ♕xe1 ♗f5 15. ♕e2 ♖d8 16. ♕xd3 ♗xd3 y la posición del blanco no es nada confortable.

13. ... ♗b6 14. a4 bxa4 15. ♕xa4 ♗d7

Parece algo mejor 15. ... ♗b7 16. ♖a2 ♖ae8 17. ♕d1 ♗a6!

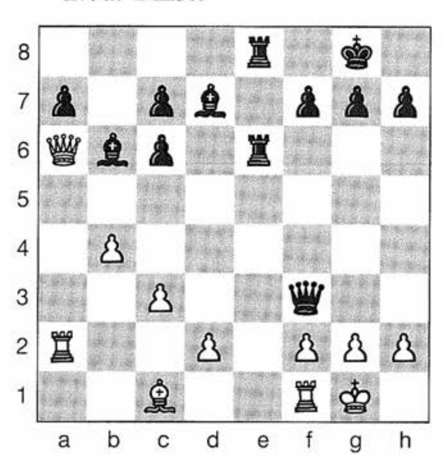
16. ♖a2?

Mejor hubiera sido 16. ♕a6 ♕f5 17. d4 ♖ae8 18. ♗e3 c5 19. bxc5 ♗xc5 20. ♕b7 (20. ♕e2 ♗b6 21. ♗g4 ♖xe3 22. ♗xf5 ♖xe2 23. ♗xd7 con igualdad. No es bueno, sin embargo, 20. ♕a5? ♖g6 21. ♔h1 ♕xf3 22. gxf3 ♗c6 con ventaja del negro) 20. ... ♗d6 21. c4 con ligera ventaja del blanco.

16. ... ♖ae8 17. ♕a6

A pesar de la igualdad en el material la posición de las piezas negras es muy superior.

17. ... ♕xf3!!



Excelente entrega de dama que desmantela el enroque del blanco.

18. gxf3 ♖g6+ 19. ♔h1 ♗h3 20. ♖d1

Las otras jugadas posibles tampoco evitan la victoria del negro. Por ejemplo: 20. ♕d3 f5! 21. ♕c4+ ♔f8 22. ♖d1, o bien 20. ♖g1 ♖xg1+ 21. ♔xg1 ♖e1+.

20. ... ♗g2+ 21. ♔g1 ♗xf3+ 22. ♔f1 ♗g2+

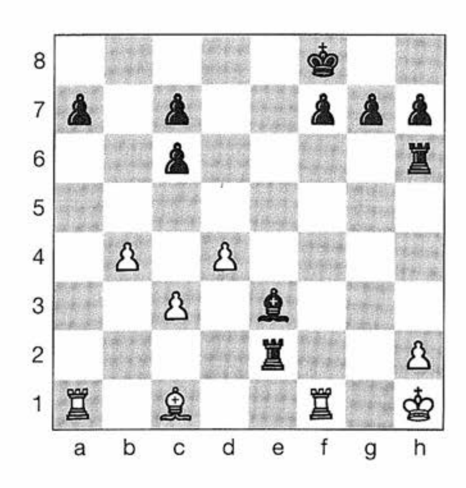
Todavía era mejor 22. ... ♖g2! 23. ♕d3 ♖xf2+ 24. ♔g1 ♖g2+ 25. ♔h1 ♖g1 mate.

23. ♔g1 ♗h3+

O bien 23. ... ♗e4+ 24. ♔f1 ♗f5! 25. ♕e2 ♗h3+ 26. ♔e1 ♖g1 mate.

24. ♔h1 ♗xf2 25. ♕f1 ♗xf1 26. ♖xf1 ♖e2 27. ♖a1 ♖h6 28. d4 ♗e3

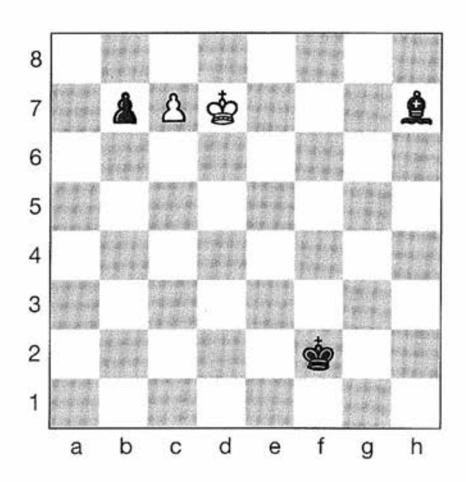
Y el blanco abandonó, ya que es mate inevitable: 29. ♗xe3 ♖hxh2+ 30. ♔g1 ♖eg2 mate.



FINAL

Sarichev, 1929

REY Y PEÓN CONTRA REY, PEÓN Y ALFIL



Esta posición compuesta en 1929 por los hermanos Sárichev es

una variación del tema de la triangulación de Réti.

La posición blanca parece desesperada pues, a pesar de tener un peón en la sétima fila, el alfil puede controlar la casilla de coronación. Sin embargo, existe la siguiente maniobra para entablar la partida.

1. ♔c8! b5 2. ♔d7! b4 3. ♔d6 ♗f5

Jugada obligada para detener el peón que corona.

4. ♔e5!

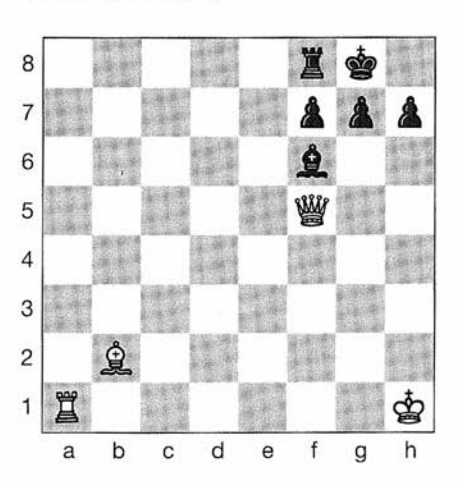
Para amenazar el alfil que pararía el peón negro y entrar en el cuadrado.

4. ... ♗c8 5. ♔d4

Y ahora el negro no puede defender su peón y la coronación del blanco al mismo tiempo.

5. ... b3 6. ♔c3 ♗e6 7. c8♕ ♗xc8 8. ♔xb3 y son tablas.

MATES TÍPICOS
Mate de Morphy



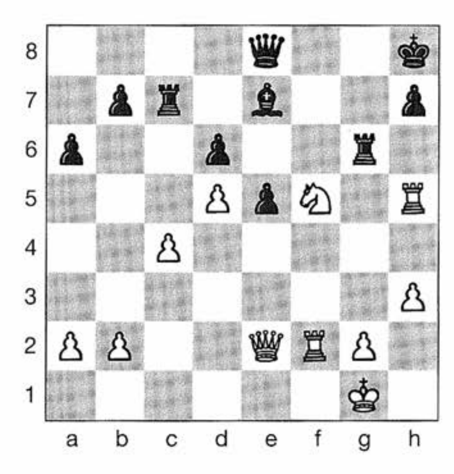
1. ♕xf6 gxf6 2. ♖g1+ ♔h8 3. ♗xf6 mate.

EJERCICIO 4

Morphy – Harrwitz

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La siguiente posición reproduce la posición final de una partida del genial Morphy, que supo sorprender a su oponente con una sutil maniobra. ¿Puedes encontrar la continuación ganadora?



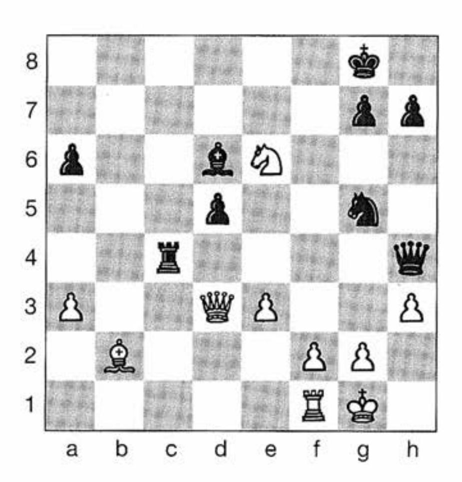
EJERCICIO 5

Cochrane – Staunton
Londres, 1842

Howard Staunton (1810-1874) fue el mejor jugador inglés del siglo XIX y uno de los mejores del mun-

do de esa época. Alegó ciertas excusas para no enfrentarse a Morphy en su gira por Europa. Dominó el juego posicional y fue un extraordinario analista. Escribió, entre otros. *The Chess Player Handbook*, basado en el *Handbuch* de Bilguer. Dio su nombre al Gambito Staunton de la Defensa Holandesa y al modelo de piezas más utilizadas en la actualidad por la mayoría de ajedrecistas, diseñadas por su amigo Nathaniel Cook.

NEGRAS JUEGAN Y GANAN



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA GENIALIDAD DE MORPHY

Paul Morphy es considerado por algunos entendidos como el jugador más genial de todos los tiempos. Nació en Nueva Orleans en 1837 y murió con desequilibrios psíquicos en 1884. A los veinte años de edad sorprendió con su rotunda victoria en el Primer Congreso de Ajedrez de Estados Unidos. Al año siguiente viajó a Europa, donde venció a muchos de los mejores jugadores de la época, entre ellos a Anderssen, por un tanteo de siete victorias, dos tablas y dos partidas perdidas. Sus exhibiciones de simultáneas a ciegas causaron furor en la época. Sus dotes naturales para entender con profundidad el juego del ajedrez lo han convertido en un mito. Fue precursor de los conceptos estratégicos de la importancia del desarrollo de las piezas y de la iniciativa.

PARTIDA 7

LA VENTAJA DE LA PAREJA DE ALFILES

H. Bird – P. Morphy
Londres, 1858

Defensa Philidor

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 f5 4. ♘c3

Otras posibilidades eran:

4. exf5 4. ... e4 5. ♘g5 ♗xf5 6. ♘c3 ♘f6 7. f3 con ligera ventaja del blanco.

4. dxe5 fxe4 5. ♘g5 d5 6. ♘c3 con mejor juego del blanco.

4. ♗c4 dando lugar a multitud de complicadas variantes.

4. ... fxe4

O bien 4. ... ♘f6 5. dxe5 ♘xe4 6. ♘xe4 fxe4 7. ♘g5 d5 8. e6 ♗c5 9. ♘xe4 ♗e7 10. ♕h5+ g6 11. ♕e5 ♖g8 12. ♘g5 con ventaja del blanco.

5. ♘xe4 d5

Si 5. ... ♘f6 6. ♘xf6+ ♕xf6 7. ♗g5 con juego igualado.

6. ♘g3?!

Después de 6. ♘xe5 dxe4 7. ♕h5+ g6 8. ♘xg6 ♘f6 9. ♕e5+ ♔f7 10. ♗c4+ ♔g7 (10. ... ♔xg6 11. ♕g5 mate) 11. ♗h6+ ♔xh6 12. ♘xh8 ♗b4+ 13. c3 ♕xh8 14. cxb4 con ventaja blanca.

6. ... e4 7. ♘e5 ♘f6 8. ♗g5?!

Con la jugada 8. f3! el blanco obtenía ventaja.

8. ... ♗d6

Más tranquilo era ♗e7.

9. ♘h5

Sería mejor seguir el desarrollo mediante 9. ♗e2, o bien ♕d2.

9. ... 0-0 10. ♕d2?

Jugada débil, aunque en apariencia sea lógica. Era mejor 10. ♗e2 para sostener el caballo de h5 y facilitar la retirada del caballo de e5 por g4.

10. ... ♕e8!

Excelente jugada. El bando blanco no puede ahora jugar 11. ♘xf6+ gxf6 perdiendo material. O bien, ♗xf6 gxf6 12. ♕h6 ♕e7 con ventaja decisiva de las negras. La mejor jugada parece 11. ♘g3, pero el negro gana un peón y su posición es satisfactoria.

11. g4? ♘xg4 12. ♘xg4 ♕xh5 13. ♘e5 ♘c6!

Morphy ha quedado con peón de más, conserva la pareja de alfiles y el desarrollo de sus piezas es adecuado.

14. ♗e2 ♕h3 15. ♘xc6 bxc6 16. ♗e3 ♖b8 17. 0-0-0

Ahora Morphy encontró una bella combinación, gracias a la potencia de su pareja de alfiles.

17. ... ♖xf2!!

Sacrificio inesperado de torre en el ala contraria a la que se encuentra el rey.

18. ♗xf2 ♕a3!!

Ahora no valía 19. bxa3 por 20. ♗xa3 mate.

19. c3 ♕xa2 20. b4

Obligado ante la amenaza 20. ... ♕a1+ seguido de ♕xb2 mate.

♕a1+ 21. ♔c2 ♕a4+ 22. ♔b2 ♗xb4 23. cxb4 ♖xb4+ 24. ♕xb4

Jugada obligada. Si 24. ♔c3 con mate a la siguiente, mediante ♕b3. Y si 24. ♔c1 ♕a1+ ♔c2 25. ♕b2 mate.

♕xb4+ 25. ♔c2??

Un grave error que permite al alfil que entre en juego con resulta-

dos catastróficos para Bird. La jugada correcta era 25. ♔a2 y el negro tendría dificultades para conseguir un resultado positivo.

e3! 26. ♗xe3 ♗f5+ 27. ♖d3

Si 27. ♗d3 ♕c4+ y el negro gana pieza.

♕c4+ 28. ♔d2 ♕a2+ 29. ♔d1

O bien 29 ♔c3 ♕xe2.

29. ... ♕b1+

Y el blanco abandonó ante la inevitable y decisiva pérdida de material.

LA PSICOLOGÍA DE LASKER

Una anécdota que muestra hasta qué punto Lasker jugaba más contra el jugador (juego psicológico) que teniendo en cuenta la posición del tablero de ajedrez es la siguiente: una vez terminada una partida en el torneo de Nottingham un espectador le preguntó a Lasker qué hubiese ocurrido si se hubiera comido un caballo que aparentemente le regalaba su contrincante, a lo que Lasker respondió:

– Estaba jugando contra un maestro fuerte, y si un maestro fuerte piensa durante media hora y luego juega una pieza donde puede ser capturada, creo que no hubiera sido bueno para mí capturarla, y por eso la dejé tranquila.

CONSEJOS

1. Las torres necesitan columnas abiertas para maximizar su eficacia.
2. Conseguir colocar una torre en la séptima fila suele ser una gran ventaja. Es muy conocido entre los ajedrecistas el dicho: "Torre en séptima pondrás y la partida ganarás".
3. Las torres son más útiles detrás de la cadena de peones propia.
4. Dos torres ligadas en la séptima u octava fila suelen proporcionar un efecto devastador en el campo contrario.
5. Coloca tus torres detrás de tus peones pasados.
6. La torre es una pieza que puede quedar fácilmente encerrada cuando hay muchas piezas en el tablero. Atendamos siempre a esta posibilidad.
7. Las torres son piezas de movimientos lentos, por este motivo su mayor eficacia está al final de la partida, cuando hay espacios abiertos.
8. Los caballos no son muy útiles para detener los peones pasados avanzados, en especial si éstos están en la columna de torre.

9. "Un caballo mal situado es siempre un desastre posicional." (Nimzowitsch)
10. Los alfiles pueden ser encerrados por peones, debemos tener mucho cuidado antes de comer un peón, que puede ser "envenenado". Antes de realizar una captura de peón debemos saber con seguridad donde podrá retirarse posteriormente nuestra pieza.





"Zukertort ha sido el jugador más fuerte con el que me he encontrado en mi camino ajedrecístico." (Steinitz)

LA FANTASÍA AL SERVICIO DEL AJEDREZ

Zukertort fue el sucesor de Anderssen. Aplicó las teorías románticas dotándolas de una destreza combinativa excepcional, gracias a su prodigiosa memoria, fantasía y capacidad de cálculo.

Johannes Zukertort

Nacionalidad: Polaca.

Nacimiento: En Lublin (Polonia), el 7 de setiembre de 1842.

Muerte: En Londres, el 20 de junio de 1888.

Características de su juego: Heredero de la escuela romántica. Prodigiosa memoria y capacidad de cálculo.

Mejores torneos: Londres, 1872; Leipzig, 1877; Colonia, 1878; París, 1881, y Berlín, 1883.

Hazañas: Ganar el torneo de Londres de 1883 con 3,5 puntos de ventaja sobre Steinitz.

Principal derrota: Contra Steinitz en su disputa por el campeonato del mundo.

Principal debilidad: Su mala salud.

Legado: Escribió una recopilación de problemas y un resumen de las principales aperturas. Fue editor y redactor de la revista *Chess Monthly* entre 1879 y 1888.

Vida privada: Poseedor de una memoria prodigiosa, persona de gran versatilidad, dominaba varios idiomas, fue crítico musical, editor de un periódico y gran espadachín.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores de su época, quizás el mejor después de Steinitz.

PARTIDA 8

LA INMORTAL DE ZUKERTORT

Zukertort – Blackburne
Londres, 1883

Defensa India de Dama

La siguiente partida fue jugada por Zukertort contra el Gran Maestro británico Joseph Henry Blackburne (1841-1924), uno de los mejores jugadores del siglo XIX.

1. c4 e6 2. e3 ♘f6 3. ♘f3 b6 4. ♗e2 ♗b7 5. 0-0 d5 6. d4 ♗d6 7. ♘c3 0-0 8. b3 ♘bd7 9. ♗b2 ♕e7

Parece mejor jugar c5 para presionar sobre los peones centrales blancos.

10. ♘b5 ♘e4 11. ♘xd6 cxd6

Las blancas se han quedado con la pareja de alfiles, pero el negro podrá ocupar la columna “c” con sus torres.

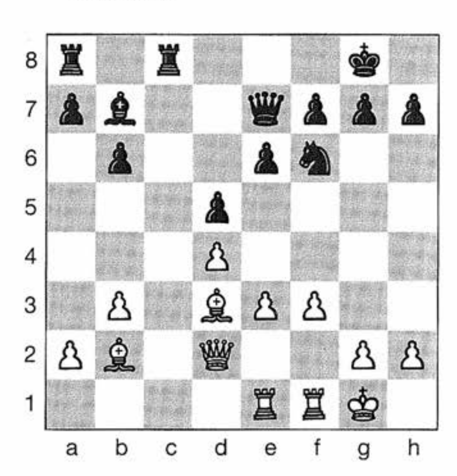
12. ♘d2 ♘df6?

La jugada f5 podía haber ahorrado muchos problemas posteriores al negro.

13. f3 ♘xd2 14. ♕xd2 dxc4 15. ♗xc4 d5 16. ♗d3 ♖fc8

Según comentarios del propio Zukertort, Blackburne subestimó las posibilidades de ataque del blanco. Más prudente hubiera sido ocupar la columna con la torre de dama y dejar la torre de rey en su sitio.

17. ♖ae1!



Una profunda visión de la posición demuestra a Zukertort que no hay ningún peligro en su flanco de dama y continúa con su plan de dominio central.

17. ... ♖c7 18. e4 ♖ac8 19. e5 ♘e8

Según Steinitz era mejor plan jugar 19. ... ♘d7, seguido de ♘f8, protegiendo el punto débil h7.

20. f4 g6

Merece atención la defensa mediante la jugada f5, en lugar de g6.

21. ♖e3 f5 22. exf6 ♘xf6

La otra posibilidad 22. ... ♕xf6 23. ♕e1 ♘g7 24. g4 proporciona al blanco un fortísimo ataque.

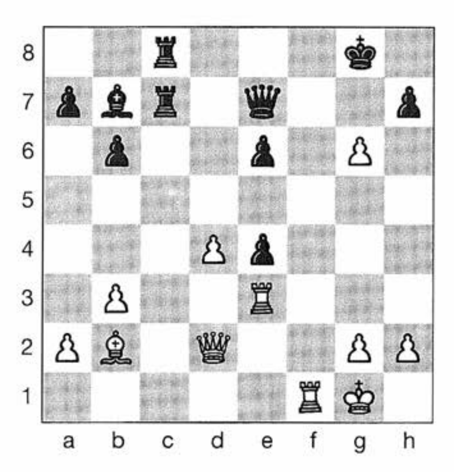
23. f5!

Posición típica de ataque en la que hay que intentar abrir líneas de penetración.

23. ... Ce4 24. Axe4 dxe4

Aparentemente el negro ha conseguido su objetivo de eliminar el alfil que protegía la entrada de las torres por la casilla c2, pero el blanco llegará antes en su ataque por el flanco de rey.

25. fxg6!



Menos vistoso, pero muy efectivo era también 25. d5! Tc2 (Si 25. ... e5 26. d6 Dd7 27. fxg6 con ataque demoledor.) 26. Dd4 e5 27. Dxe4 con ataque imparable.

25. ... Tc2

Si 25. ... hxg6 26. Tg3 Dg7 27. d5 e5 28. Dg5 Te8 29. Tf6 con victoria blanca.

26. gxh7+ Rh8

En caso de 26. ... Rxh7 27. Th3+ Rg8 28. Dh6 sin posible defensa del negro. Y si 26. ... Dxh7 27. Tg3+ Rh8 28. d5+ ganando.

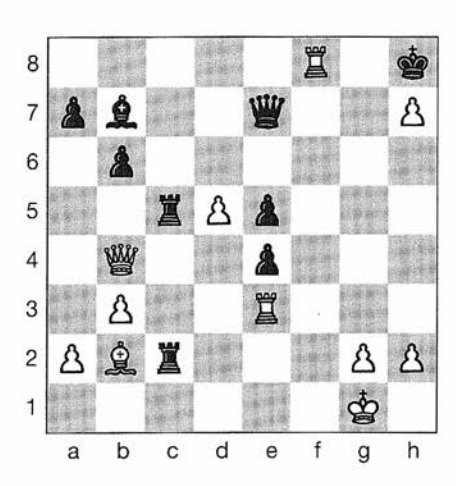
27. d5+ e5 28. Db4!!

Jugada sorprendente y magistral.

28. ... T8c5

No vale tomar la dama blanca, ya que se entra en una red de mate inevitable. Por ejemplo: 28. ... Dxb4 29. Axe5+ Rxh7 30. Th3+ Rg6 31. Tg3+ Rh6 32. Tf6+ Rh5 33. Tf5+ Rh6 34. Af4+ Rh7 35. Th5 mate.

29. Tf8+!

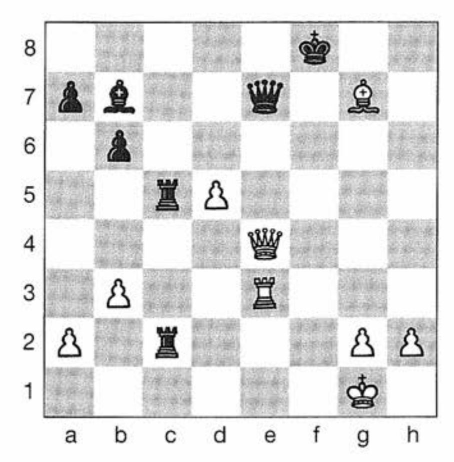


Según comentario posterior de Steinitz, se trata de una de las jugadas más bellas jamás concebidas sobre el tablero.

29. ... Rxh7

No valía 29. ... Dxf8 30. Axe5+ Rxh7 31. Dxe4+ Rh6 32. Th3+ Rg5 33. Tg3+ Rh5 34. Dg6+ Rh4 35. Th3 mate.

30. Dxe4+ Rg7 31. Axe5+ Rxf8 32. Ag7+!



Un brillante remate en consonancia con el resto de la partida.

32. ... ♔g8

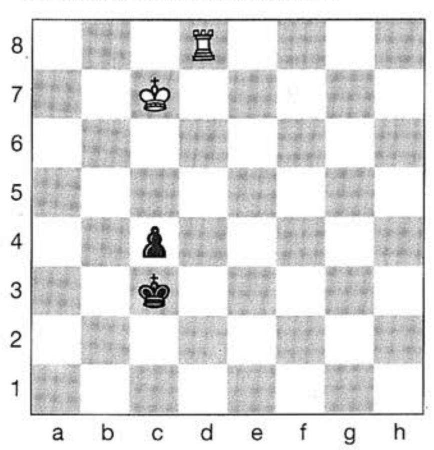
Si 32. ... ♕xg7 33. ♕e8 mate. Y en el caso de 32. ... ♔xg7 33. ♕xe7+ ♔g6 34. ♖g3+ ♔f5 35. ♖g5+ ♔f4 36. ♕e5 mate.

33. ♕xe7

Y las negras se rindieron.

FINAL

TORRE CONTRA PEÓN



La posición del diagrama muestra una situación en la que el bando fuerte, a pesar de que le toca jugar, no puede conseguir la victoria.

Veamos el método a seguir:

1. ♔c6

En caso de 1. ♔d6 ♔d4!! Esta posición es fundamental en este tipo de finales. Si se juega por ejemplo: (1. ... ♔b2? 2. ♖b8+ ♔a2 3. ♖c8 ♔b3 4. ♔d5 c3 5. ♔d4 c2 6. ♔d3 se gana el peón) 2. ♔e6+ ♔e3 3. ♔e5 c3 4. ♖c8 ♔d2 5. ♖d8+ ♔e2 6. ♖c8 ♔d2 y tablas.

1. ... ♔b2 2. ♔d5 c3 3. ♖b8+ ♔a2 4. ♖c8 ♔b2 y tablas.

Sin embargo, en la misma posición, si el peón es de torre o caballo el bando que posee la torre obtendría fácilmente la victoria.

MATES TÍPICOS

Mate de Zukertort

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 ♘ge7 4. c3 d6 5. d4 ♗d7 6. 0-0 ♘g6 7. ♘g5 h6



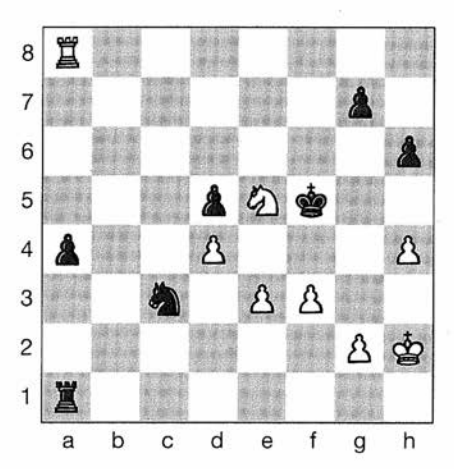
8. ♘xf7! ♔xf7 9. ♗c4+ ♔e7 10. ♕h5 ♕e8 11. ♕g5+ hxg5 12. ♗xg5 mate.

EJERCICIO 6

J. Monedero – A. Hernández
Open Internacional del Foment
Barcelona, 1998

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La posición del diagrama corresponde a una partida jugada por José Monedero, uno de los autores de este libro. Se trata de encontrar las dos jugadas claves que llevan a un ingenioso mate. ¿Sabrías encontrar la continuación ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 9

Ed. Lasker – G. Thomas
Nueva York, 1912

Defensa Holandesa

¿SE PUEDE MEJORAR LO INMEJORABLE?

La partida a la cual se refiere la siguiente anécdota es una de las más famosas de la historia del ajedrez y fue jugada en Nueva York en el año 1912 entre Edward Lasker (no confundir con Emmanuel Lasker campeón del mundo) y el fuerte jugador británico George Thomas.

1. d4 f5

La defensa holandesa es una de las más antiguas y todavía muy utilizada, contra d4.

2. ♘c3

Lo más habitual es g3 o ♘f3, pero el blanco intenta jugar rápidamente e4.

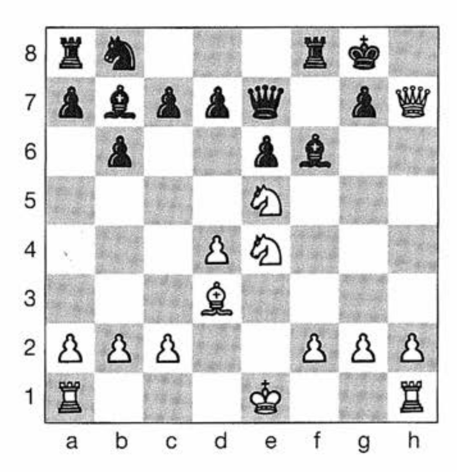
2. ... ♘f6 3. ♗g5 e6

Este último movimiento permite la ruptura central mediante la jugada e4, que otorga ventaja al bando blanco.

4. e4 fxe4 5. ♘xe4 ♗e7 6. ♗xf6 ♗xf6 7. ♘f3 0-0 8. ♗d3 b6 9. ♘e5 ♗b7 10. ♕h5! ♕e7?

Tras esta jugada Edward Lasker anunció a su adversario mate en 8 jugadas!

11. ♕xh7+!!



11. ... ♔xh7 12. ♘xf6+ ♔h6

Si 12. ... ♔h8 13. ♘g6 mate.

13. ♘eg4+ ♔g5 14. h4+ ♔f4 15. g3+ ♔f3 16. ♗e2+ ♔g2 17. ♖h2+ ♔g1 18. 0-0-0 mate.

Tras la partida, el vencedor estaba exultante de felicidad, pero entonces se produjo una anécdota curiosa. El campeón del mundo, Emmanuel Lasker, fue a felicitar a su homónimo Edward Lasker (no tenían ningún tipo de parentesco a pesar de ser ambos alemanes, contemporáneos y grandes jugadores) y le dijo:

– La partida no ha sido del todo correcta.

– ¿Por qué? –le replicó el vencedor de la contienda, un tanto enfadado.

– Todas las jugadas del negro eran forzadas. Ni usted, como campeón mundial, podría haberlo superado.

– Sí, yo hubiese ganado dos jugadas antes, – le contestó Emmanuel, y seguidamente le mostró la manera de hacerlo –. Cuando usted ha jugado 14. h4+, la mejor jugada era 14. f4! ♔xf4 (si 14...♔h4 15. g3+ ♔h3 16. ♗f1 mate) 15. g3+ ♔f3 (si 15...♔g5 16. h4 mate) 16. 0-0 mate.

Realmente fue una cura de humildad para el vencedor de esta famosa y brillante partida.

EL AJEDREZ PROHIBIDO

El ajedrez fue prohibido en Irán por su líder político y religioso Imán Jomeini, que lo calificó como “un juego diabólico que perturba la mente de quienes lo practican”.

CONSEJOS

1. No calcules variantes fantasiosas que te puedan provocar problemas de tiempo. Si no lo ves claro, rechaza las continuaciones complicadas y calcula otras más sencillas.
2. Cuando vamos apurados de tiempo es el momento de fiarnos de nuestro instinto; no intentes jugar variantes complejas si no las has podido calcular con exactitud.
3. Un exceso de concentración puede ser tan peligroso como la falta de concentración. No te obsesiones con la posición. Juega tranquilo; aunque pierdas, no se va a hundir el mundo.
4. Los finales nunca se deben jugar de una manera apresurada; paciencia y cálculo preciso son los dos mejores consejos frente a un final de partida.
5. En el final, como en cualquier fase de la partida, hay que seguir un plan lógico que te lleve a obtener sucesivas ventajas.
6. Los conocimientos técnicos son imprescindibles en los finales. Hay que estudiar los métodos teóricos para ganar ciertas posiciones de una manera matemática.
7. Aprende de los jugadores clásicos que han marcado una época, no te limites a mirar partidas de los torneos más recientes.
8. Ataca siempre que puedas la estructura de peones de tu adversario por la base de esa estructura.
9. Si en una partida tienes una pieza no desarrollada o encerrada es como si jugaras con una pieza de menos.
10. Conserva tus caballos en posiciones cerradas; suelen ser las piezas más útiles.

"En los comienzos de mi carrera atacaba sin parar haciendo partidas magníficas que perdía con frecuencia. Después modifiqué mi estilo por uno más defensivo. Entonces mis partidas se hicieron más difíciles y menos agradables de conducir, pero en cambio ganaba cada vez más, y llegué a ser campeón del mundo." (Steinitz)

EL PRIMER CAMPEÓN DEL MUNDO

Steinitz ha pasado a la historia del ajedrez, entre otras cosas, por ser considerado como el primer campeón oficial del mundo. Fue un pensador profundo que desarrolló nuevas concepciones de la estrategia del juego del ajedrez. Sistematizó, amplió y perfeccionó las ideas de Philidor sobre las estructuras de peones, el juego defensivo y la acumulación de pequeñas ventajas.

Wilhelm Steinitz ("El pensador")

Nacionalidad: De origen austriaco y posteriormente nacionalizado estadounidense.

Nacimiento: En Praga, el 18 de mayo de 1836.

Muerte: En Nueva York, el 12 de agosto de 1900.

Titulación: Primer campeón oficial del mundo entre 1886 (tras vencer a Zukertort) y 1894.

Características de su juego: Gran analista, virtuoso en la defensa y en la capacidad de acumular pequeñas ventajas.

Mejores torneos: Dublín, 1865; Londres, 1872; Viena, 1873 y 1882; Nueva York, 1894, y San Petersburgo, 1895.

Hazañas: Vencer a Anderssen en 1866 y autoproclamarse campeón mundial cuando no existía oficialmente ese título.

Principal derrota: Frente a Lasker en 1894, que lo destronó.

Principal debilidad: Su inestabilidad psíquica (tuvo que ser internado en un sanatorio psiquiátrico en 1897).

→

Vida privada: Nació en una familia numerosa judía que deseaba que fuera rabino. A pesar de destacar en las matemáticas, dedicó su vida al ajedrez. De carácter difícil, agresivo, aficionado a la crítica y a la polémica. Fue protagonista de violentos enfrentamientos con otros jugadores de su época.

Legado: Cambió la concepción romántica del juego dominante en su época por otra más pragmática. Mientras Morphy fue el maestro de las posiciones abiertas, Steinitz lo fue del juego cerrado y posicional. Escribió, además de numerosos artículos en revistas y periódicos, el libro *Modern Chess Instructor*, donde realizó una clasificación de las aperturas.

Consideración global: Fue un gran innovador, padre del ajedrez moderno. Su criterio era claro: el ataque puede y debe hacerse cuando se posee ventaja posicional.

PARTIDA 10

CUANDO ESTAMOS ENROCADOS SIEMPRE HAY QUE CONSIDERAR UN POSIBLE SACRIFICIO EN LA CASILLA H7

Steinitz – Golmayo
La Habana, 1888

Defensa Francesa

En muchas ocasiones, tras el avance de peón a la casilla e5 del blanco, el negro se ve obligado a retirar su caballo de f6 y dejar desprotegida la casilla h7. El problema es aún mayor si se tiene en cuenta que el peón adelantado del blanco en e5 domina también la posible salida del rey por d6. Veamos un hermoso ejemplo de sacrificio de alfil en la casilla h7 protagonizado por Steinitz en el torneo de La Habana de 1888.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 4. e5 ♘fd7 5. f4 c5 6. dxc5 ♗xc5 7. ♘f3 ♘c6 8. ♗d3 0-0

En esta posición no es posible aún el sacrificio del alfil de las blancas contra el enroque negro, debido al insuficiente desarrollo de las blancas.

9. h4

En caso de 9. ♗xh7+ ♔xh7 10. ♘g5+ ♔g6 11. ♕d3+ f5 12. exf6+ ♔xf6 13. ♘h7+ ♔f7 14. ♘xf8 ♘xf8 y el negro está mejor.

Después de la jugada 9. h4, el blanco sí que está amenazando el mencionado sacrificio, pues después de ♔g6, la jugada h5+ decidiría.

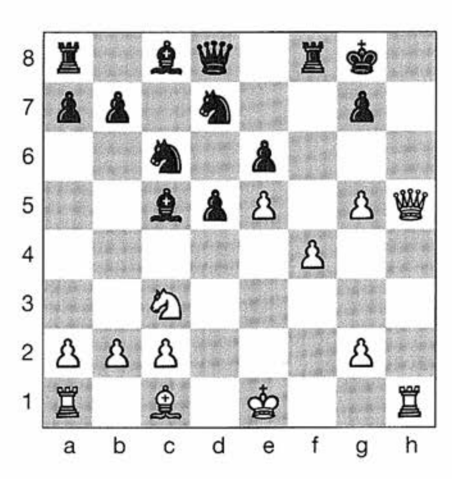
9. ... f6?

Era mucho mejor 9. ... f5 10. ♘g5 (10. exf6 ♘xf6 con igualdad) 10. ... ♕e8.

10. ♘g5!

A pesar de todo.

10. ... fxg5 11. ♗xh7+ ♔xh7 12. hxg5+ ♔g8 13. ♕h5



Las blancas amenazan g6 con mate imparable. Las negras tienen tiempo de irse con la torre para dar salida al rey, pero esto no basta, porque la casilla d6 está dominada por las blancas.

13. ... ♘dxe5 14. fxe5 ♖f5

La idea del negro es contestar ♖e5 contra g4, pero...

15. g4!

Tratando precisamente de que la torre vaya a e5 y una vez desalojada esta pieza realizar el mortal movimiento de peón a g6.

15. ... ♖xe5+ 16. ♔d1 ♗e3

Las blancas amenazaban ♗f4!

17. ♗xe3 ♖xe3

Y ahora viene la jugada decisiva del ataque blanco.

18. ♘b5!

Cubriendo la casilla de escape del rey en d6. El blanco ha ganado definitivamente el dominio de esta casilla vital.

18. ... ♖f3 19. g6

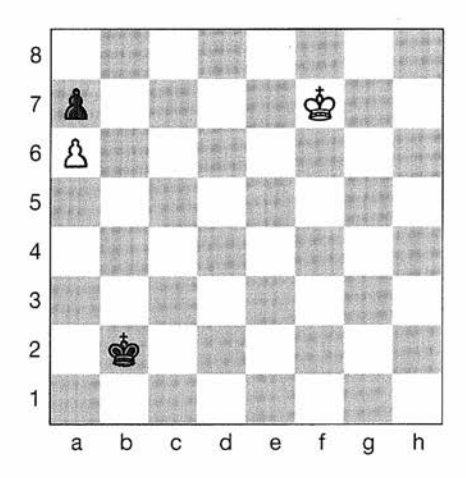
El negro abandonó, ya que el mate es inevitable.

Por ejemplo: 19. ... ♔f8 20. ♕h8+ ♔e7 21. ♕xg7+ ♖f7 22. ♕xf7 mate.

FINAL

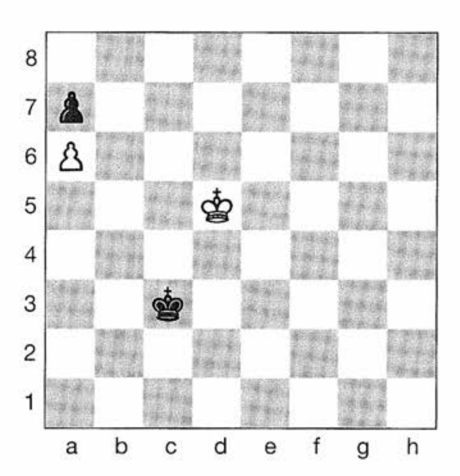
EL RECORRIDO EXACTO DEL REY

Es necesario estudiar las maniobras típicas del rey en los finales, pues puede ser la diferencia entre perder o ganar una partida.



En la posición del diagrama el blanco no tiene ningún obstáculo para ganar el peón situado en a7: el problema es que si permite que el rey negro llegue a la casilla c7 serán tablas. Por ello, es necesario hacer un recorrido exacto con el rey para capturar el peón en el momento preciso.

1. ♔e6! ♔c3 2. ♔d5!!



Única maniobra ganadora.

En caso de 2. ♔d6?? ♔d4 3. ♔c6 ♔e5 4. ♔b7 ♔d6 5. ♔xa7 ♔c7 el blanco se tiene que conformar con las tablas.

2. ... ♔b4 3. ♔c6 ♔a5 4. ♔b7 ♔b5 5. ♔xa7 ♔c6 6. ♔b8

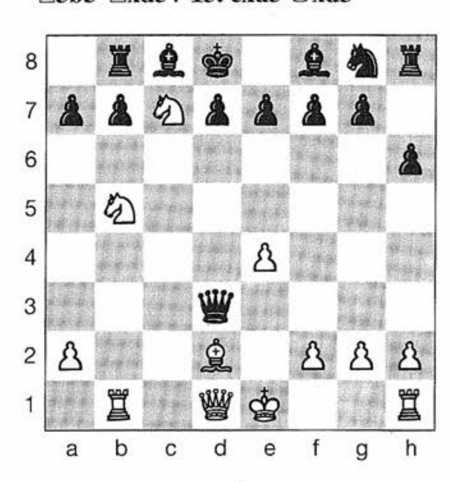
Y el negro no puede impedir la coronación del peón.

MATES TÍPICOS

Mate con caballos

Steinitz – Walsh
1870

1. e4 c5 2. ♘c3 ♘c6 3. ♘f3 h6 4. d4 cxd4 5. ♘xd4 ♕b6 6. ♗e3! ♕xb2 7. ♘db5 ♕b4 8. ♘c7+ ♔d8 9. ♗d2 ♖b8 10. ♖b1 ♕d4 11. ♗d3 ♘b4? 12. ♘3b5 ♘xd3+ 13. cxd3 ♕xd3



14. ♘e6+ ♔e8 (si se toma el caballo con cualquier peón se pierde la dama con el jaque a la descubierta del alfil en a5) **15. ♘bc7** mate.

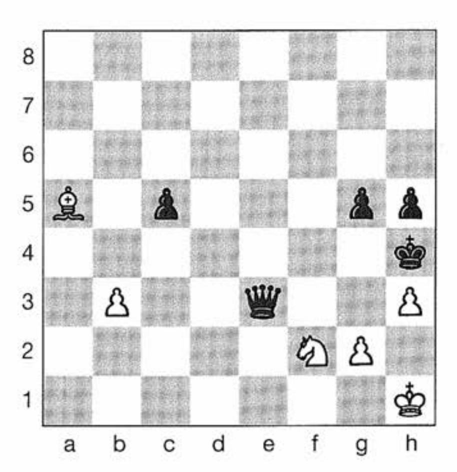
EJERCICIO 7

H. Cordes, 1895

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En esta posición el blanco tiene una gran desventaja material, pero

en ajedrez lo que importa es la posición de las piezas más que el material. ¿Podrías encontrar la continuación ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 11

Steinitz – Bardeleben
Hastings, 1895

Apertura Italiana

APRENDAMOS A JUGAR DE LOS CAMPEONES DEL MUNDO

La siguiente partida la jugó Steinitz cuando ya no era campeón del mundo a la edad de cincuenta años, a pesar de lo cual consiguió una miniatura llena de brillantez.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3 ♘f6 5. d4 exd4 6. cxd4 ♗b4+ 7. ♘c3 d5

Era más exacta ♘xe4, obteniendo un buen juego.

8. exd5 ♘xd5 9. 0-0 ♗e6

No vale 9. ... ♘xc3 10. bxc3 ♗xc3 11. ♕b3 ♗xa1 12. ♗xf7+ y el blanco gana.

Tampoco era bueno 9. ... ♗xc3 10. bxc3 ♘xc3 11. ♕e1+ ganando el caballo.

Por tanto, el negro no puede ganar el peón de c3.

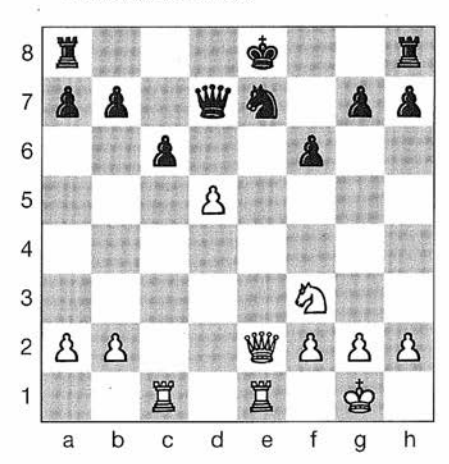
10. ♗g5 ♗e7 11. ♗xd5 ♗xd5 12. ♘xd5 ♕xd5 13. ♗xe7 ♘xe7 14. ♖e1 f6

Para buscar un refugio al rey.

15. ♕e2 ♕d7 16. ♖ac1

Parece mejor 16. d5 ♔f7 17. ♖ad1 ♘xd5 18. ♘g5+ fxg5 19. ♕f3+ ♔g8 20. ♖xd5 con clara ventaja blanca.

16. ... c6? 17. d5!



Un sacrificio de peón que ofrece ventaja a las blancas.

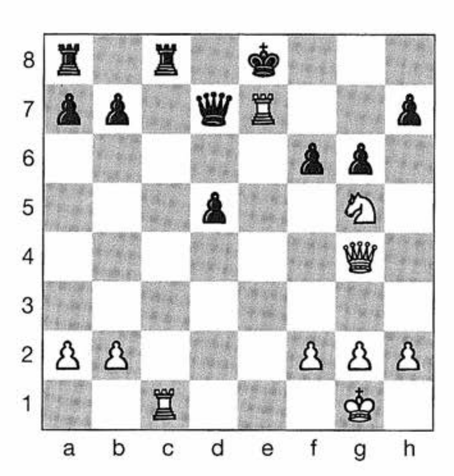
17. ... cxd5

No era mejor 17. ... ♔f7 18. dxc6 bxc6 19. ♕c4+ ♕d5 20. ♕xd5+ cxd5 21. ♖c7 con predominio del bando blanco.

18. ♘d4 ♔f7 19. ♘e6 ♖hc8 20. ♕g4 g6 21. ♘g5+ ♔e8

En este momento se produce una de las combinaciones más bonitas de la historia del ajedrez:

22. ♖xe7+!



22. ... ♔f8

No servía: 22. ... ♔xe7 23. ♖e1+ ♔d6 24. ♕b4+ ♖c5 (24. ... ♔c7 25. ♘e6+ ♔b8 26. ♕f4+ ♖c7 27. ♘xc7 ♕xc7 28. ♖e8 mate) 25. ♖e6+.

23. ♖f7+! ♔g8 24. ♖g7+! ♔h8 25. ♖xh7+

Y las negras abandonaron.

En efecto, si 25. ... ♔g8 26. ♖g7+ ♔h8 27. ♕h4+ ♔xg7 28. ♕h7+ ♔f8 29. ♕h8+ ♔e7 30. ♕g7+ ♔e8 31. ♕g8+ ♔e7 32. ♕f7+ ♔d8 33. ♕f8+ ♕e8 34. ♘f7+ ♔d7 35. ♕d6 mate.

GLORIA O DINERO

En el ocaso de su carrera, un admirador de Steinitz preguntó a éste por qué no se había retirado de su carrera ajedrecística con la gloria que tenía acumulada durante todos sus años de innumerables triunfos. Steinitz le contestó:

– Puedo prescindir de la gloria, pero necesito el dinero de los premios de los torneos de ajedrez para comer.

En 1899 de regreso a Nueva York, después de su fracaso en el torneo de Londres, Steinitz sufrió una crisis mental (llegó a decir que jugaba con Dios por telégrafo) y fue internado en un manicomio de Ward's Island, donde murió el 12 de agosto de 1900.

CONSEJOS

1. Vigila siempre cualquier posible entrega de piezas sobre los peones de tu enroque.
2. Cuando tenemos previsto realizar una entrega de pieza para dar mate, siempre hay que dominar las posibles casillas de escape del rey.
3. Calcula con exactitud el recorrido de tu rey en los finales de peones, ya que a veces la jugada más natural y evidente no tiene porque ser la mejor.
4. Las piezas en ajedrez tienen un valor relativo en función de su posición en el tablero y de su presente y futura movilidad.
5. Los tiempos de ventaja en el desarrollo de las piezas pueden ser más importantes, en según que circunstancias, que la ventaja de material.
6. A pesar de que las reglas de la apertura aconsejan enrocarse lo antes posible, en algunas aperturas esperar un tiempo prudencial puede ser una buena estrategia.
7. Juega siempre de acuerdo con un plan y respóndete a esta pregunta: ¿dónde estarían mejor colocadas mis piezas dentro de unas cuantas jugadas?
8. No des pistas a tu adversario con tus gestos o expresiones faciales sobre la situación de la partida: es una información extra que puede ayudarle.
9. No sobrevalores, ni tampoco menosprecies a tu contrincante. Es decir, no juegues con miedo, pero tampoco con prepotencia. Considera que siempre te harán la mejor jugada posible.
10. Aprende a jugar a ajedrez con el estudio de las partidas de los grandes jugadores de todos los tiempos.





"Chigorin era un manojo de nervios, capaz de ver las combinaciones más complicadas y pasar por alto otras mucho más simples." (Marshall)

EL PRECURSOR DE LA ESCUELA RUSA DE AJEDREZ

La Unión Soviética ha sido la cuna de muchos de los mejores jugadores de la historia del ajedrez. El primero de los grandes ajedrecistas rusos fue Mikhail Chigorin. Su contribución al desarrollo del ajedrez en Rusia fue determinante en su faceta de organizador de torneos, editor de revistas y fundador de clubes de ajedrez.

Mikhail Chigorin

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: El 12 de noviembre de 1850.

Muerte: El 25 de enero de 1908.

Características de su juego: Combinativo y amante de las posiciones abiertas, representante de la escuela romántica.

Mejores torneos: San Petersburgo, 1879; campeón de Rusia, 1899, 1901, 1903; Nueva York, 1889; Hastings, 1895, y Budapest, 1896.

Principal derrota: Contra Steinitz 1889 y 1892 por el campeonato del mundo.

Principal debilidad: Su afición a la bebida.

Legado: Se le considera el padre de la moderna escuela de jugadores soviéticos.

Consideración global: Sus aportaciones como analista y teórico, en especial de las aperturas, fueron muy valiosas.

PARTIDA 12

EL DESARROLLO SUELE SER MÁS IMPORTANTE QUE LA VENTAJA DE MATERIAL

Chigorin – Davidov
Londres, 1883

Gambito de Rey

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♗c4 g4 5. 0-0

Segunda entrega de material en sólo cinco jugadas, todo un récord.

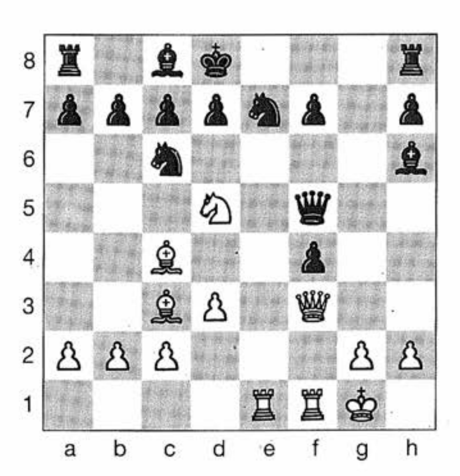
5. ... gxf3 6. ♕xf3 ♕f6 7. e5 ♕xe5 8. d3 ♗h6 9. ♘c3 ♘e7 10. ♗d2 ♘bc6 11. ♖ae1 ♕f5

Las negras tienen pieza de ventaja, pero su desarrollo está muy retrasado.

12. ♘d5 ♔d8

Se pierde el enroque, pero no había nada mejor.

13. ♗c3?!

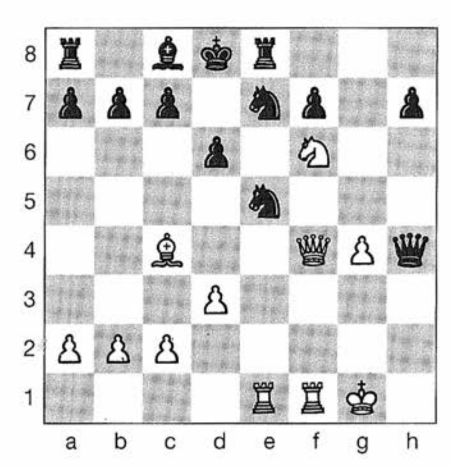


Era mejor 13. ♕e2! ♘xd5 14. ♗xd5 ♕xd5 15. ♗c3 ♗g5 16. ♗xh8 ♕e6 17. ♕h5 ♕g6 18. ♕xg6 fxg6 19. ♖xf4 d5 20. ♖f7 con compensación por el material cedido.

13. ... ♖e8 14. ♗f6 ♗g5 15. g4 ♕g6

Evidentemente no vale 15. ... fxg3?? por 16. ♕xf5.

16. ♗xg5 ♕xg5 17. h4 ♕xh4 18. ♕xf4 d6 19. ♘f6 ♘e5!

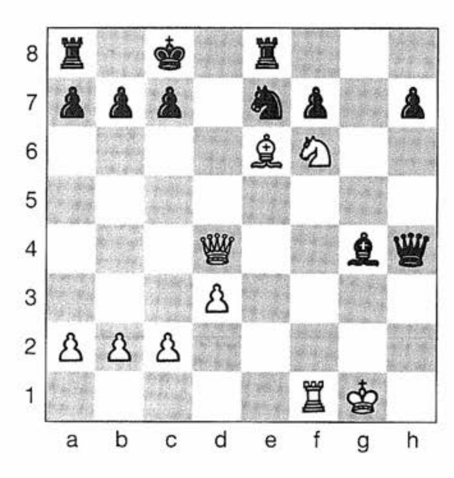


Las negras deciden entregar su torre de e8, pero no es la intención de Chigorin comérsela.

20. ♖xe5! dxe5 21. ♕xe5 ♗xg4?

Davidov cometió aquí un grave error. Muy bueno era 21. ... ♗e6!! 22. ♕d4+ ♘d5 23. ♗xd5 ♕g3+ 24. ♗g2+ ♕d6 25. ♕xd6+ cxd6 26. ♘xe8 ♔xe8 con juego igualado.

22. ♕d4+ ♔c8 23. ♗e6+!



El alfil blanco está clavado y si se toma de peón es mate.

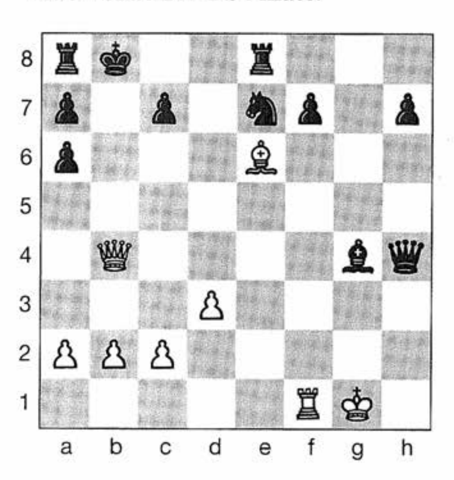
23. ... ♔b8

Si 23. ... fxe6 24. ♕d7+ ♔b8 25. ♕xe8+ ♘c8 26. ♘d7 mate.

24. ♘d7+

Otra posible continuación era 24. ♗xg4 ♕g3+ 25. ♔h1 ♘c6 (Si 25. ... ♕h4+ 26. ♔g2 con ventaja decisiva.) 26. ♘d7+ ♔c8 27. ♘e5+ ♔b8 28. ♘xc6+ bxc6 29. ♕b4 mate.

24. ... ♔c8 25. ♘c5+ ♔b8 26. ♘a6+ bxa6 27. ♕b4 mate.

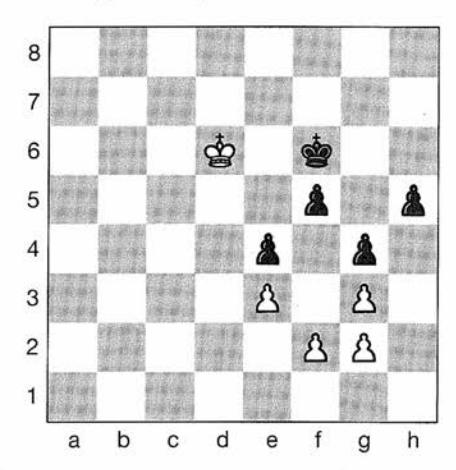


FINAL

Pomar – Cuadras
Olot, 1974

SORPRESA EN UN FINAL DE PEONES

La siguiente posición pertenece a una partida jugada por el Gran Maestro Arturo Pomar y el jugador catalán, Maestro de la FIDE, Jordi Cuadras. Tras un sorprendente avance de peón, el jugador blanco queda a merced de las rupturas del negro, que consigue en todas las variantes coronar su peón y por tanto ganar la partida.



La posición, que es muy instructiva, fue jugada de la siguiente manera:

1. ...f4!!

Magnífica jugada que conduce a una victoria segura.

2. ♔d5

En caso de 2. gxf4 h4 3. ♔d5 h3 y el blanco no puede impedir la coronación del peón.

No sirve 2. exf4 por 2. ... h4! 3. gxh4 g3! 4. fxg3 e3 y el peón corona.

2. ... h4! 3. ♔xe4

Si 3. gxh4 g3 4. fxg3 f3 5. gxf3 exf3 y nuevamente el peón corona.

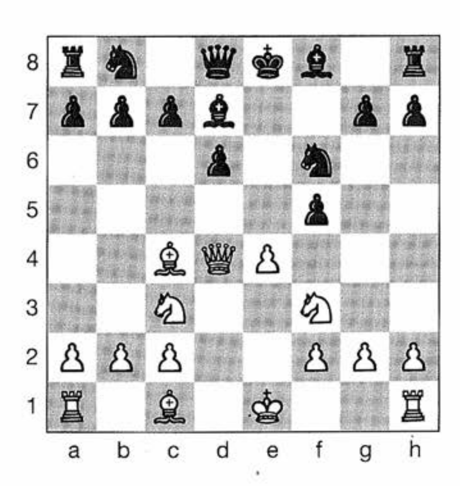
3. ... f3 4. gxf3 h3

y el blanco abandonó.

MATES TÍPICOS

Mate de Chigorin

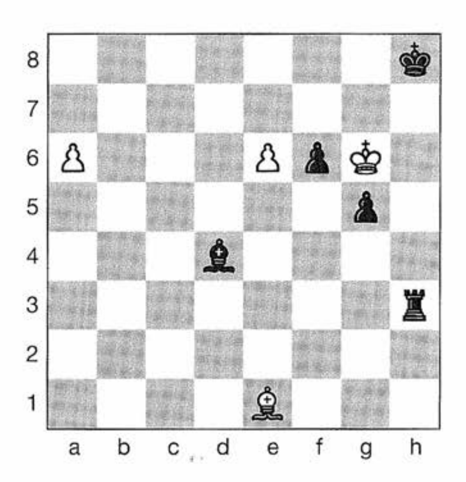
1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♗c4 f5 4. d4 ♘f6 5. ♘c3 exd4 6. ♕xd4 ♗d7



7. ♘g5 ♘c6 8. ♗f7+ ♔e7 9. ♕xf6+ ♔xf6 10. ♘d5+ ♔e5 11. ♘f3+ ♔xe4 12. ♘c3 mate.

EJERCICIO 8

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



En la posición del diagrama, el blanco tiene una gran desventaja material, pero, a pesar de ello, puede conseguir la victoria de una manera muy sutil.

¿Puedes encontrar la jugada con la que ganan las blancas?

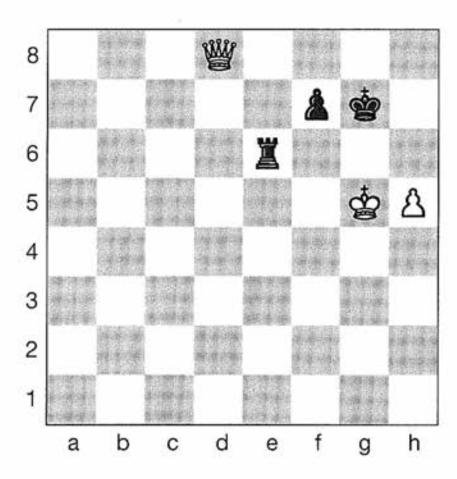
ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

Grigoriev, 1927

LA FORTALEZA

En algunas posiciones, en especial los finales de dama contra torre y peones, a pesar de la gran des-

ventaja material, el bando débil puede construir "fortalezas" que son posiciones inexpugnables contra las que nada puede hacer el bando fuerte. Éste es el caso del siguiente ejemplo, donde a las negras les basta con impedir el avance del peón de la columna h, o la posible incursión de la dama por f8, para conseguir las tablas.



Veamos algunas posibles jugadas:

1. ♕d4+

Otros intentos de romper la defensa negra también fracasan. 1. ♕d3 ♖h6 2. ♕b3 ♖e6 3. ♕g3 ♔h7 4. ♔f5 ♖h6.

1. ... ♔h7 2. ♕c3

Con 2. ♕f2 ♔g7 3. ♕f5 ♖h6 4. ♕h3 ♔h7 la posición tampoco prospera.

2. ... ♖h6 3. ♕c5 ♔g7!

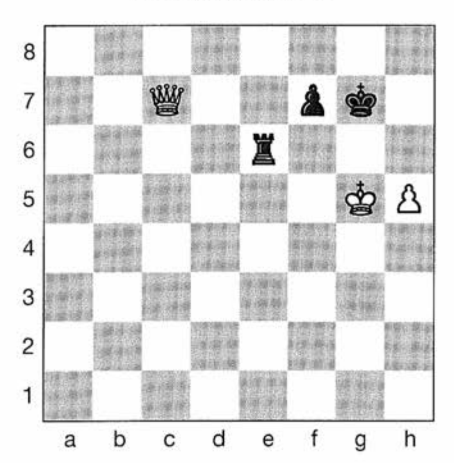
Para evitar ♕f8.

No vale 3. ... ♖e6? 4. ♕f8! ♖f6 5. h6 ♖g6+ 6. ♔h5 ♖g8 7. ♕xf7+ ♔h8 8. h7? (8. ♕f5 ♖g1 9. ♕e5+ ♔h7 10. ♕e4+ ♔g8 11. ♕a8+ ♔h7 12. ♕a7+ y gana la torre) 8. ... ♖g5+ 9. ♔h4 ♖g4+ y tablas.

4. ♕c8 ♖e6 y la situación no progresa.

El anterior ejemplo pertenecía, como hemos dicho, a un estudio realizado por Grigoriev en 1927. Setenta años después, en el Campeonato de Cataluña por equipos, se jugó la siguiente partida, que reproduce una posición casi idéntica a la del estudio.

Collado – Jerez
Campeonato de Cataluña por equipos, 1997



Es ciertamente sorprendente la similitud con la posición del estudio.

78. ... ♖h6 79. ♕b7 ♖e6 80. ♕b2+ ♔h7!

No era bueno 80. ... ♔g8? 81. h6! ♖g6+ 82. ♔h5 ♔h7 83. ♕c2 ♔h8 84. ♕c8+ ♔h7 85. ♕f5 ♔g8 86. ♕c8+ ♔h7 87. ♕f8 ♖g1 88. ♕xf7+ ♔h8 89. ♕f5 ♖g8 90. ♕e4! y vaya donde vaya el negro pierde la torre o mate. Por ejemplo 90. ... ♖f8 (90. ... ♖g1 91. ♕d4+ ♔h7 92. ♕xg1) 91. ♕e5+ ♔h7 92. ♕g7 mate.

81. ♕c3 ♖h6 82. ♕d3+ ♔g7 83. ♕d4+ ♔h7 84. ♕e4+ ♔g7 85. ♕e5+?? apurado de tiempo el blanco hizo la peor jugada posible.

85. ... f6+ 86. ♕xf6+ ♖xf6

Y el blanco abandonó.

EL INGENIO DE ALEKHINE

Cuando estalló la Primera Guerra Mundial, Alekhine se encontraba jugando un torneo en Alemania y fue apresado junto con el resto de participantes, pero Alekhine se las ingenió para que lo evacuaran a Suiza fingiendo una perturbación mental.

CONSEJOS

1. Es necesario dominar el centro por los siguientes motivos:

a) El dominio del centro permite una movilidad superior de tus piezas.
b) Restringe la movilidad de las piezas de tu contrincante.
c) El centro es una base de operaciones para cualquier ataque o contraataque.
d) Cualquier pieza, exceptuando la torre, tiene más poder desde el centro.
e) Te proporciona ventaja de espacio.
f) Las aperturas irregulares tienen en común la cesión del centro al adversario. Según Reinfeld las aperturas irregulares hay que considerarlas como lo que son: malas aperturas.

2. Las condiciones para iniciar un ataque han de ser alguna o varias de las siguientes:

a) Que el jugador que defiende no domine el centro.
b) Que la dama defensora esté desplazada del escenario de la lucha y no pueda defender a su rey.
c) Que haya superioridad de piezas atacantes.
d) Que existan debilidades en el enroque del contrincante.
e) Que domines las columnas abiertas con tus torres.

3. Es esencial conocerte a ti mismo y saber qué tipo de aperturas te conducen a un juego de acuerdo con tus gustos y estilo de juego.

4. Es importante, en caso de ser posible, conocer el estilo de nuestro contrincante para encarrilar la partida por caminos desagradables para él.
5. El ajedrez es apasionante, pero es más divertido cuando uno gana; por eso, aunque se trate de un entretenimiento, si quieres sacarle todo su jugo debes esforzarte por mejorar.
6. La posición de los peones determina el valor relativo de las piezas, el espacio de que dispone cada jugador y los planes estratégicos a seguir.
7. Los peones permiten realizar rupturas para abrir líneas de penetración de las piezas.
8. Un peón retrasado es una debilidad en un final, en especial si su avance está bloqueado por una pieza enemiga.
9. Utiliza el tiempo de tu adversario para contemplar la partida desde su punto de vista. Levántate, si lo crees conveniente, y observa la partida desde el otro lado del tablero.
10. Los libros con poco texto, que sólo analizan variantes sin explicar las ideas, son poco recomendables.





"Pillsbury abrió nuevos caminos teóricos, fue una fuente constante de placer y alegría y un maestro para miles de ajedrecistas." (Lasker)

UN GENIO EFÍMERO

Harry Nelson Pillsbury fue uno de los genios del ajedrez más sobresalientes de finales del siglo XIX. Dotado de una impresionante memoria y capacidad de cálculo, fue un extraordinario jugador táctico y un especialista de partidas a la ciega. Su prematura muerte impidió que pudiera disputar el campeonato mundial.

Harry Nelson Pillsbury

Nacionalidad: Estadounidense.

Nacimiento: En Somerville (EEUU), el 5 de diciembre de 1872.

Muerte: El 17 de junio de 1906.

Características de su juego: Arriesgado y combinativo.

Mejores torneos: Hastings, 1895; Viena, 1898; Munich, 1900, y Búffalo, 1901; campeón de EEUU en 1897 y 1898.

Hazañas: Estableció el récord de la época de simultáneas a la ciega en Moscú (1902), con el resultado de 17 victorias, 4 empates y una sola derrota. Venció en el torneo de Hastings de 1895 por delante de Steinitz, Lasker, Schlechter, Chigorin y Tarrasch.

Vida privada: Dotado de una extraordinaria memoria, tenía un carácter alegre y extrovertido. Murió trágicamente a los treinta y cuatro años, víctima de la sífilis.

Consideración global: Su carrera ajedrecística sólo duró dieciseis años, pero se le considera uno de los grandes genios de la historia del ajedrez.

PARTIDA 13

H. Pillsbury – G. Marco
París, 1900

Gambito de Dama

SI UN JUGADOR SALE CON EL PEÓN DE DAMA NO SIGNIFICA QUE SEA UN JUGADOR POSICIONAL

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 b6 7. ♗d3 ♗b7 8. cxd5 exd5 9. ♘e5

Pillsbury ideó en esta posición un ataque mediante el avance del peón f4, seguido de f5, para debilitar el enroque negro.

9. ... ♘bd7 10. f4 c5 11. 0-0 c4

El negro ha cerrado el centro sin ninguna contrapartida clara en el flanco de dama, mientras que el blanco sí que tiene buenas perspectivas en el flanco de rey.

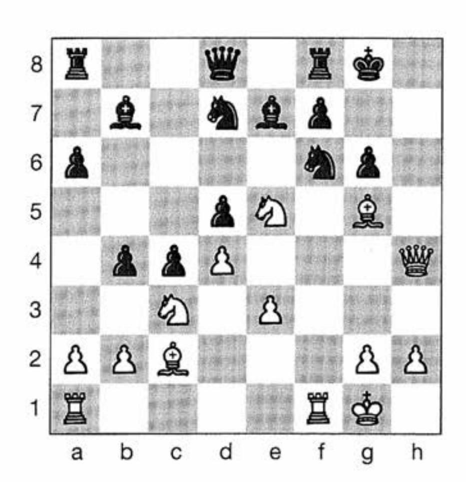
12. ♗c2 a6 13. ♕f3 b5 14. ♕h3 g6

Si 14. ... h6 15. ♘xd7 ♘xd7 16. ♗xh6 gxh6 17. ♕xh6 f5 18. ♕g6+ ♔h8 19. ♖f3 ♗h4 20. ♖h3 ♕f6 21. ♕g3 ♖f7 22. ♖xh4+ con ventaja decisiva del blanco.

15. f5 b4 16. fxg6 hxg6

Después de 16. ... bxc3 17. ♘xd7 ♕xd7 (Si 17. ... fxg6 18. ♘xf8 ♕xf8 con clara ventaja blanca.) 18. gxh7+ ♔h8 19. ♗xf6+ ♗xf6 20. ♕xd7 ganando la dama y la partida.

17. ♕h4!

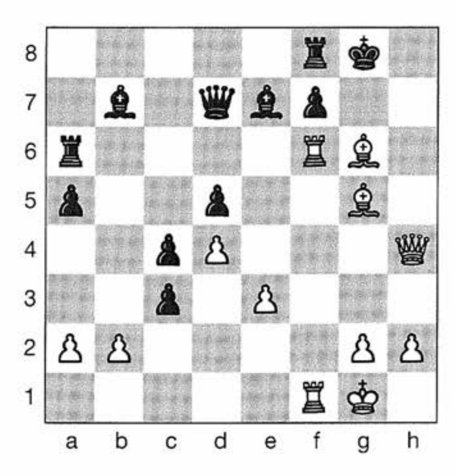


Pillsbury no toma en consideración el ataque negro en el flanco de dama, ya que él llegará antes al ala de rey.

17. ... bxc3 18. ♘xd7 ♕xd7 19. ♖xf6! a5

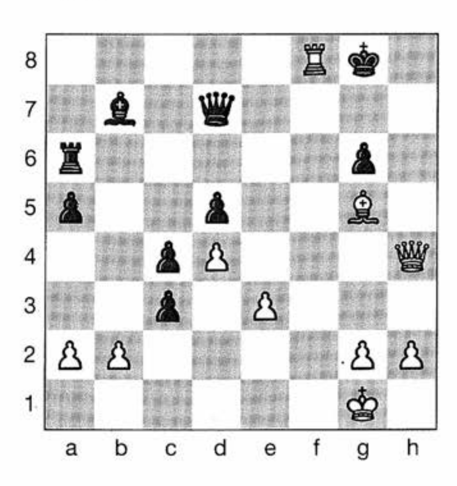
Evidentemente no 19. ... ♗xf6?? 20. ♗xf6 seguido de mate.

20. ♖af1 ♖a6 21. ♗xg6!



Otra espectacular entrega de pieza que deja al negro en una posición desesperada.

21. ... fxg6 22. ♖xf8+ ♗xf8 23. ♖xf8+!



23. ... ♔xf8 24. ♕h8+ ♔f7 25. ♕h7+

Las negras se rindieron, ya que si:

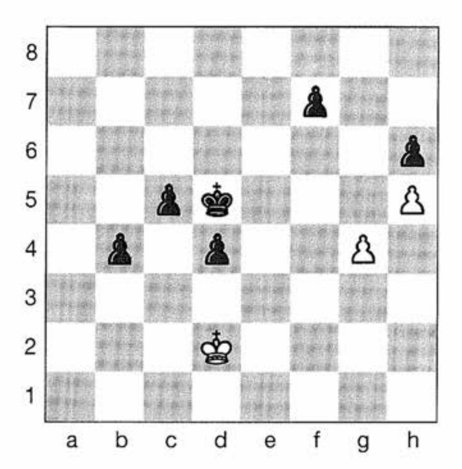
25. ... ♔e8 26. ♕g8 mate.

25. ... ♔f8 26. ♕xd7, seguido de 27. ♗h6+ y 28. ♕g7 mate.

25. ... ♔e6 26. ♕xg6 mate.

FINAL

FINAL DE PEONES



El anterior diagrama representa una posición en la que se demuestra que la superioridad material no es suficiente para ganar un final de peones. Veamos cómo deben jugar las blancas para ganar.

1. g5!

Única jugada para no perder y en este caso para ganar.

1. ... ♔e5

Si 1. ... hxg5 2. h6 y el peón blanco corona.

2. gxh6 ♔f6

También única jugada que impide que el peón corone inmediatamente. Por ejemplo: 2. ... c4 3. h7 y el peón se convierte en dama inevitablemente.

3. ♔c2!

Esta jugada deja al negro en posición de zugzwang.

3. ... c4 4. ♔c1!!

Aquí la regla sería la siguiente: cuando tres peones ligados están en la misma fila, el rey debe dejar dos cuadros de distancia entre él y los peones. En el momento en que uno de los peones avance el rey debe colocarse delante de éste.

Un error sería 4. ♔b1? d3 5. ♔c1 c3 6. ♔d1 b3 7. ♔c1 b2+ 8. ♔b1 d2 9. ♔c2 b1♕+ 10. ♔xb1 d1♕+ y el negro gana.

4. ... c3

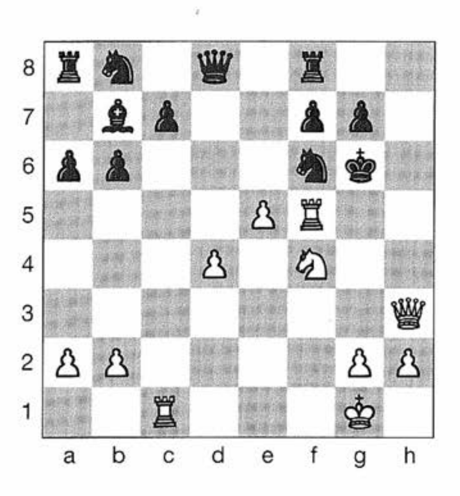
Si 4. ... b3 5. ♔b2 d3 6. ♔c3 el rey bloquea los peones.

5. ♔c2 d3+ 6. ♔xd3 c2 7. ♔xc2 b3+ 8. ♔xb3 ♔g5 9. h7 ♔xh5 10. h8♕+ y el blanco gana.

MATES TÍPICOS

Pillsbury – Judd
1899

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 b6 4. ♘f3 ♗b7 5. ♗f4 ♗d6 6. ♗xd6 ♕xd6 7. cxd5 ♗xd5 8. e4 ♗b7 9. ♖c1 a6 10. ♗d3 ♘e7 11. 0-0 0-0 12. e5 ♕d8 13. ♗xh7+ ♔xh7 14. ♘g5+ ♔h6 15. ♕d2 ♔g6 16. ♘e2 ♘d5 17. ♕d3+ ♔xg5 18. f4+ ♔h6 19. ♕h3+ ♔g6 20. f5+ exf5 21. ♖xf5 ♘f6 22. ♘f4 mate.

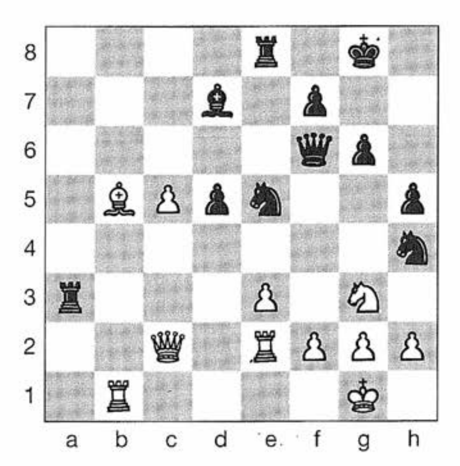


EJERCICIO 9

Andruet – Spassky
Bundersliga, 1988

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La siguiente posición fue brillantemente rematada por el excampeón mundial Boris Spassky. ¿Cuál es la continuación ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 14

CUANDO TRES PIEZAS VALEN MÁS QUE UNA DAMA

Monedero – Sanabria
Campeonato de España
Salamanca, 1972

Defensa Grünfeld

1. d4 ♘f6 2. c4 d5 3. ♘c3

No acepté la invitación del negro para entrar en la línea recomendada por Alekhine: 3. cxd5 ♘xd5 4. g3!

3. ... g6 4. ♕b3

Una idea popular en los años treinta.

4. ... dxc4 5. ♕xc4 c6

El negro juega a la defensiva sin querer aprovechar la colocación de la dama en el centro del tablero.

6. e4

Me decido por un fuerte centro de peones en actitud agresiva.

6. ... ♗g7 7. ♘f3 ♘bd7?!

Una jugada de dudoso valor que impide el desarrollo rápido del alfil de dama negro.

8. e5!?

Preparando una continuación sorpresa ante la lógica 8. ... ♘b6.

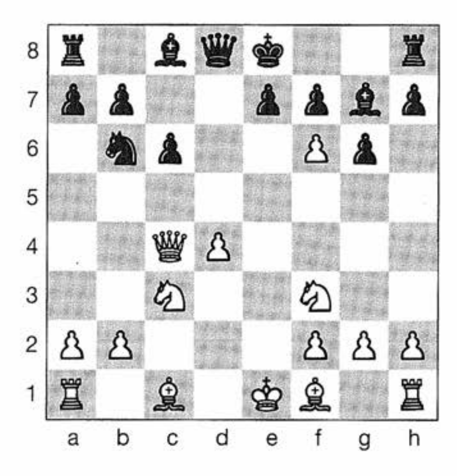
8. ... ♘b6

Era mejor 8. ... ♘g4 con las siguientes continuaciones:

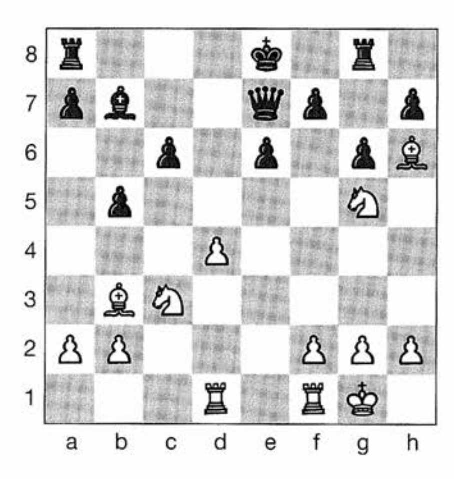
A) 9. e6 fxe6 10. ♘g5 (10. ♕xe6 ♘de5 11. ♕b3 ♘xf3+ 12. gxf3 ♘f6 13. ♗e3 seguido de 0-0-0 con ventaja del blanco) 10. ... ♘b6! 11. ♕b3 ♗xd4! con ventaja negra.
B) 9. h3 ♘b6 10. ♕c5 ♘h6 11. ♗g5 f6! con buen juego del negro.
C) 9. ♘g5 0-0 10. e6 ♘b6 11. exf7+ ♔h8 seguido de ♗xd4, con ventaja del negro.

9. exf6!!

Entregando la dama por tres piezas.



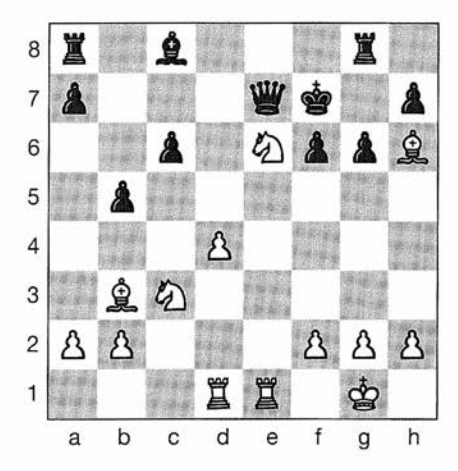
9. ... ♘xc4 10. fxg7 ♖g8 11. ♗xc4 ♖xg7 12. ♗h6 ♖g8 13. ♘g5 e6 14. ♖d1 ♕e7 15. 0-0 b5 16. ♗b3 ♗b7?



La actividad de las piezas blancas y la falta de desarrollo y debilidades del negro otorgan al blanco una situación estupenda. Tampoco llevaba a nada positivo para las negras: 16. ... b4 17. ♘ce4 ♗a6 18. ♖fe1 0-0-0 19. ♘c5 ♗b5 20. ♘xf7 con ventaja decisiva del blanco.

17. ♘ge4?!

Era muy buena la continuación 17. d5! cxd5 18. ♗xd5 ♖d8 19. ♗xb7 ♕xb7 20. ♘ge4 con ventaja decisiva del blanco.



17. ... f6 18. ♘c5 ♗c8 19. ♖fe1 ♔f7 20. ♘xe6!

20. ... ♗xe6 21. d5 g5

No valía 21. ... cxd5 22. ♘xd5! ♕d6 23. ♘c7 ♕xc7 24. ♗xe6+ ♔e8 25. ♗xg8+ con victoria del blanco. Ni tampoco 21. ... ♗d7 22. dxc6+ ♗e6 23. ♖xe6 con ventaja aplastante.

22. ♖xe6 ♕d7 23. dxc6 ♕xe6 24. ♖d7+

Y el blanco gana la dama y la partida.

LA MINIATURA MÁS FAMOSA

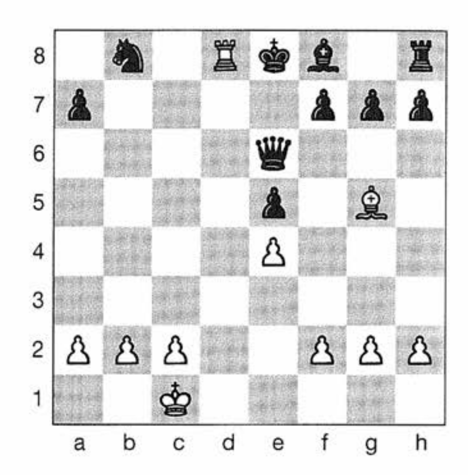
Quizás la miniatura más famosa de la historia del ajedrez fue la que disputó Paul Morphy contra el duque de Brunswick ayudado por el conde Isouard. La partida se llevó a cabo en la Ópera de París durante la representación del *Barbero de Sevilla.*

PARTIDA 15

Morphy – Duque de Brunswick y conde Isouard
1858

Defensa Philidor

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♗g4 4. dxe5 ♗xf3 5. ♕xf3 dxe5 6. ♗c4 ♘f6 7. ♕b3 ♕e7 8. ♘c3 c6 9. ♗g5 b5 10. ♘xb5 cxb5 11. ♗xb5+ ♘bd7 12. 0-0-0 ♖d8 13. ♖xd7 ♖xd7 14. ♖d1 ♕e6 15. ♗xd7+ ♘xd7 16. ♕b8+! ♘xb8 17. ♖d8 mate.



EL AJEDREZ Y LA VIDA

Si para Boris Spassky *el ajedrez es como la vida* y para Victor Korchnoi *el ajedrez es mi vida*, para Bobby Fischer, el más rebelde, mítico y genial jugador, *el ajedrez es la vida.*

CONSEJOS

1. "Las partidas rápidas no son ajedrez serio". (Botvinnik)
2. "Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el medio juego se convierten en victorias". (Keres)
3. Las torres en los finales hay que mantenerlas lo más activas posible, ya que son buenas atacando pero malas defendiendo.
4. En los finales en general y en especial los de caballo es muy importante llevar la iniciativa.
5. Un elemento muy importante en los finales es el hacer jugadas de espera para dejar al contrincante en una situación de zugzwang.
6. En los finales, los peones de torre sólo suelen ser buenos cuando luchan contra un caballo, pero no contra el resto de las piezas.

7. Cuando un peón tuyo y uno de tu contrincante estén a punto de coronar, comprueba siempre si lo hacen con jaque.
8. Cuanto más te gusten y te interesen los finales, mayor número de partidas ganarás.
9. Estando los reyes uno frente a otro, si el número de casillas entre ellos es par, el que juega primero ganará la oposición.
10. Cuando la mayor parte de los peones se encuentra en casillas del mismo color que el alfil, el caballo es, casi siempre, preferible.

• •

"El ajedrez, como el amor o la música, tiene el poder de hacernos felices." (Dr. Tarrasch)

EL PRECEPTOR GERMÁNICO

Tarrasch ha sido uno de los pensadores más importantes de la historia del ajedrez. Dogmatizó las teorías de Steinitz y las plasmó en sus escritos, que tuvieron gran influencia entre los ajedrecistas de todo el mundo. Su rígido dogmatismo no tendría sentido hoy día, pero fue pedagógicamente muy útil en su época. Se le consideró como el campeón del mundo de torneos, modalidad en la que destacó como nadie lo había hecho hasta entonces.

Siegbert Tarrasch ("Praeceptor Germaniae")

Nacionalidad: Alemana.

Nacimiento: En Breslau (Alemania), el 5 de marzo de 1862.

Muerte: El 17 de febrero de 1934.

Titulación: Candidato al título mundial en 1908. Fue uno de los cinco jugadores (junto a Capablanca, Alekhine, Marshall y Lasker) que fueron proclamados por primera vez "Gran Maestro" en el torneo de San Petersburgo de 1914.

Características de su juego: Teórico y meticuloso, heredero de las teorías de Steinitz.

Mejores torneos: Nuremberg, 1888; Breslau, 1889; Manchester, 1890; Dresde, 1892; Leipzig, 1894; Viena, 1898; Montecarlo, 1903; Ostende, 1907, y Manheim, 1922.

Hazañas: Ganó más torneos que ningún otro jugador de su época. Se le llegó a llamar el campeón del mundo de torneos.

Principal derrota: Contra Lasker por el título mundial en 1908.

Principal debilidad: Fue demasiado dogmático.

Vida privada: Dedicó gran parte de su vida a ejercer la medicina.

Legado: Fue prolífico autor de innumerables artículos y libros de ajedrez; el más instructivo es *The Game of chess* (1935). Fue uno de los mejores teóricos de su época y colaboró en la confección del mítico *Hanbuch* de Bilguer. Tarrasch desarrolló y amplió las teorías de Steinitz dándoles forma científica. Dejó para la posteridad la incombustible Defensa Tarrasch.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores de torneo de todos los tiempos, que influyó notablemente con sus dogmas en el ajedrez de principios del siglo XX.

PARTIDA 16

UNA DEBILIDAD EN LA ESTRUCTURA DE PEONES PUEDE LLEVARNOS A LA PÉRDIDA DE LA PARTIDA

Breyer – Tarrasch
Goteborg, 1920

Apertura de Peón de Dama

1. d4 d5 2. e3 ♘f6 3. ♘f3 e6

La alternativa de sacar el alfil por g4 o f5 es posible, pero el negro debe enfrentarse entonces con el plan del blanco c4, ♕b3 amenazando el punto débil del negro en b7.

4. ♘bd2 ♗d6 5. c4 b6

Para dar salida a su alfil de casillas blancas y prevenir el posible avance c5 del blanco.

6. ♕c2 ♗b7 7. c5

Un error estratégico que permite al negro una futura ocupación del centro.

7. ... bxc5 8. dxc5 ♗e7 9. b4 0-0

El plan del negro debe ser el avance del peón de la columna "e" para compensar el dominio de espacio del blanco en el flanco de dama.

10. ♗b2 a5 11. b5?

El peón de c5 ha quedado débil y el blanco todavía no ha completado su desarrollo.

11. ... c6

Prevé el avance del peón blanco de la columna "c" y fija la debilidad de c5.

12. a4 ♘bd7

Está claro que el negro no puede tomar el peón de la columna "b", pues quedaría un peligroso peón pasado en la columna "c". Por otro lado, la amenaza del punto c5 es ya una realidad.

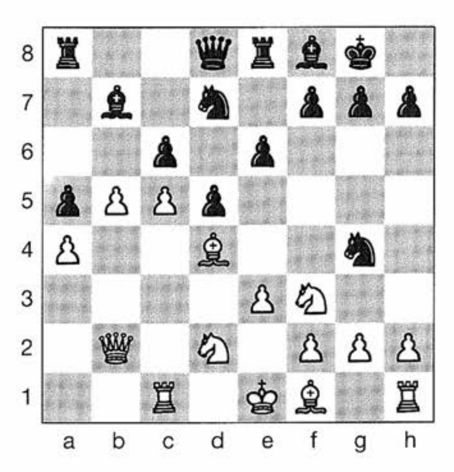
13. ♗d4

Hubiese sido mejor defender el peón mediante ♗a3, pero entonces no se puede impedir el avance e5.

13. ... ♖e8!

Dejando espacio para el alfil en f8 y apoyando el peón de la columna e.

14. ♖c1 ♗f8 15. ♕b2 ♘g4!



Continuando con la amenaza del avance del peón a e5, y con la futura idea de llevar el caballo a la casilla e6 vía h6-f7-d8.

16. h3 ♘h6 17. ♘b3

Reforzando la defensa del peón en c5.

17. ... f6 18. ♕a3 e5

Por fin se puede realizar el avance planeado.

19. ♗c3 ♕c7 20. ♗b2

No vale 20. b6? ♕xb6 21. cxb6 ♗xa3.

20. ... ♖ec8!

Planeando jugar cxb5. En este momento no era bueno jugar 20. ... cxb5? 21. ♗xb5 ♗c6 con buen juego del blanco.

21. ♕a2 ♕d8

Con la idea de llevar la dama a f8 después de sacar el alfil por e7. Si 21. ... cxb5? 22. c6 ♗xc6 23. axb5 y se pierde pieza.

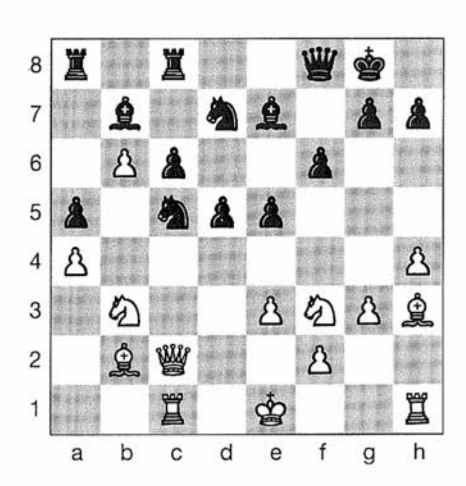
22. b6 ♗e7 23. ♕b1 ♕f8 24. ♕c2 ♘f7

El lento plan de llevar el caballo a e6 parece ahora una realidad.

25. h4

Con la intención de sacar el alfil de rey por h3 desde donde dominará una importante diagonal.

25. ... ♘d8 26. g3 ♘e6 27. ♗h3 ♘exc5!



A pesar del alfil en h3 Tarrasch toma el peón de c5 con el convencimiento de que quedará en mejor situación, aunque pierda su torre de c8.

28. ♘xc5 ♘xc5 29. ♗a3

Hubiese sido mejor tomar la torre negra de c8 sin jugar la previa 29. ♗a3, pero el blanco parece que subestimó el plan negro.

29. ... ♘d3+ 30. ♕xd3 ♗xa3 31. ♗xc8 ♖xc8

Es hora de hacer balance: el blanco ha ganado calidad, pero el negro cuenta con un peón de ventaja (además pasado y protegido), dominio central, pareja de alfiles, mejor estructura de peones, y el rey blanco en el centro del tablero.

32. ♖a1 ♗b4+ 33. ♘d2 e4 34. ♕b3

Si 34. ♕e2 se puede contestar con 34. ... ♖a8 seguido de ♗a6.

34. ... c5

Ahora se debe imponer el peón pasado y protegido de la columna c, ya que las piezas blancas están completamente inactivas.

35. ♔d1 c4 36. ♕a2 ♕d6 37. ♔e2 ♗a6 38. b7 ♖b8

Según Tarrasch, la jugada más exacta, aunque la posición blanca es muy mala y otras jugadas también darían ventaja al negro.

39. ♔d1 ♖xb7 40. f3

Una jugada desesperada. La movilidad de las piezas blancas es muy restringida y ya no se trata de hacer buenas o malas jugadas, sino de intentar salvarse a cualquier precio.

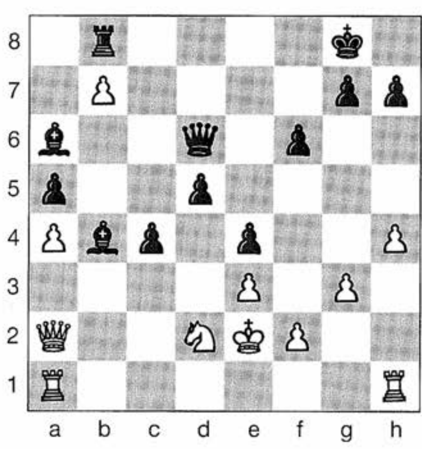
40. ... ♔h8

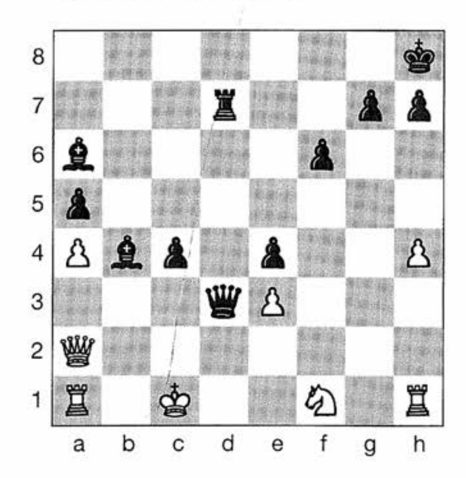
Para quitar el rey de la diagonal a2-g8 dominada por la dama negra y poder efectuar el avance del peón de la columna c.

41. fxe4 dxe4 42. ♔c1 ♕xg3 43. ♘f1

No valía 43. ♘xc4? ♗xc4 seguido de ♖c7 con un ataque demoledor.

43. ... ♕e1+ 44. ♔c2 ♕c3+ 45. ♔d1 ♕d3+ 46. ♔c1 ♖d7





El blanco abandonó. Por ejemplo: 47. ♕c2 ♗a3+ 48. ♖xa3 ♕xa3+ 49. ♕b2 ♖d1+ 50. ♔c2 ♕d3 mate.

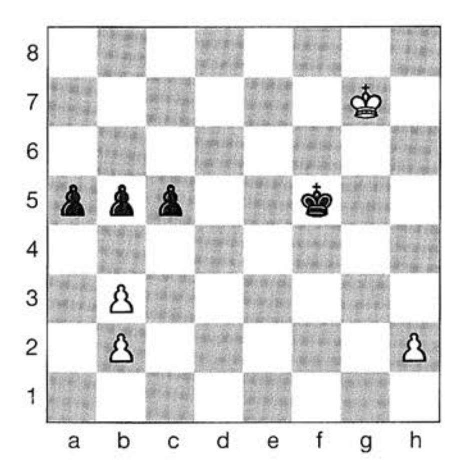
Según palabras del propio Tarrasch, ésta fue una de las mejores y más difíciles partidas que jugó en su vida.

FINAL

FINAL DE PEONES: DONDE LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

Lasker – Tarrasch
San Petersburgo, 1914

En la posición del diagrama, Tarrasch creía que Lasker abandonaría, ya que parecía que la victoria estaba a su alcance. Pero Lasker se las ingenió, como en él era costumbre, para conseguir las tablas.



Veamos cómo siguió la partida

1. h4 ♔g4!

En caso contrario perdería rápidamente con cualquier avance de peón.

Si 1. ... a4 2. bxa4 bxa4 3. h5 c4 4. h6 a3 5. bxa3 c3 6. h7 c2 7. h8♕ c1♕ y tablas como mínimo.

2. ♔g6!

Gana un tiempo precioso, ya que el negro no tiene más remedio que capturar el peón blanco de torre, porque se amenazaba h5. Tarrasch sólo había considerado la siguiente variante: 2. ♔f6 c4 3. bxc4 bxc4 4. ♔e5 c3! 5. bxc3 a4 y el peón negro no puede ser detenido.

2. ... ♔xh4 3. ♔f5 ♔g3

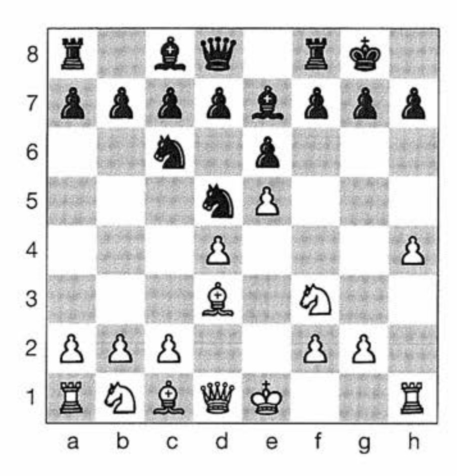
Ahora no vale la maniobra 3. ... c4 4. bxc4 bxc4 5. ♔e4 c3 6. bxc3 a4? (podían todavía ser tablas con 6. ... ♔g5 7. ♔d5) 7. ♔d3 a3 8. ♔c2 a2 9. ♔b2 y el rey detiene el peón negro.

4. ♔e5 ♔f2 5. ♔d5 ♔e3 6. ♔xc5 ♔d3 7. ♔xb5 ♔c2 8. ♔xa5 ♔xb3 y tablas.

MATES TÍPICOS

Mate del Calabrés

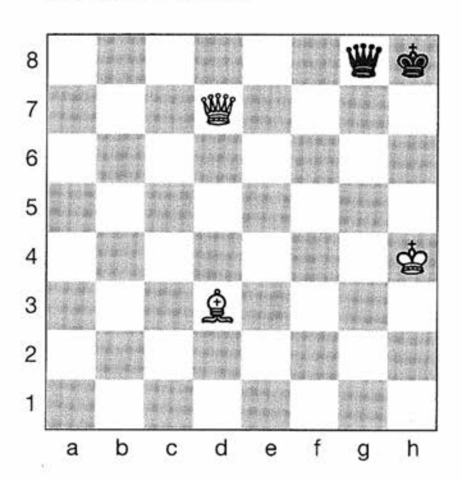
1. e4 e6 2. d4 ♘f6 3. ♗d3 ♘c6 4. ♘f3 ♗e7 5. h4 0-0 6. e5 ♘d5



7. ♗xh7+ ♔xh7 8. ♘g5+ ♗xg5 9. hxg5+ ♔g6 10. ♕h5+ ♔f5 11. ♕h3+ ♔g6 12. ♕h7 mate.

EJERCICIO 10

DAMA Y ALFIL CONTRA DAMA

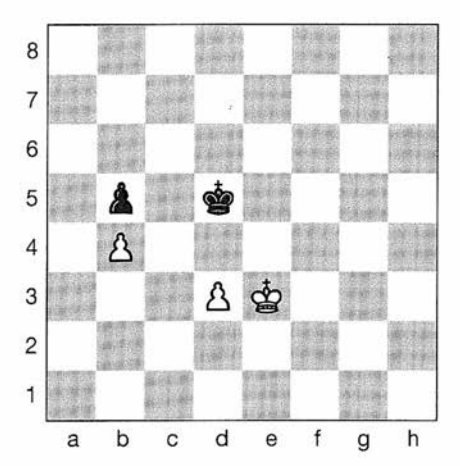


En la posición del diagrama, juega el blanco y gana. ¿Puedes encontrar la continuación ganadora?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LOS DOS GEMELOS

Gemelo 1



En la posición del diagrama anterior, el bando blanco gana la partida gracias a un jaque salvador que le conduce a la victoria.

1. d4 ♔c4

No sirve 1. ... ♔d6 2. ♔e4 ♔e6 3. d5+ ♔d7 4. ♔e5 ♔e7 5. d6+ ♔d7 6. ♔d5 ♔d8 7. ♔c6 ♔c8 8. ♔xb5 ♔d7 9. ♔c5 y el blanco gana fácilmente.

2. ♔e4 ♔xb4 3. d5 ♔c5

Única para que el peón blanco no corone en tres jugadas.

Si 3. ... ♔c3 4. d6 b4 5. d7 b3 6. d8♕ b2 7. ♕d3+ ♔b4 8. ♕b1 y el blanco gana.

4. ♔e5 b4 5. d6 b3

Después de 5. ... ♔c6 6. ♔e6 el blanco obtiene la victoria.

6. d7 b2 7. d8♕ b1♕

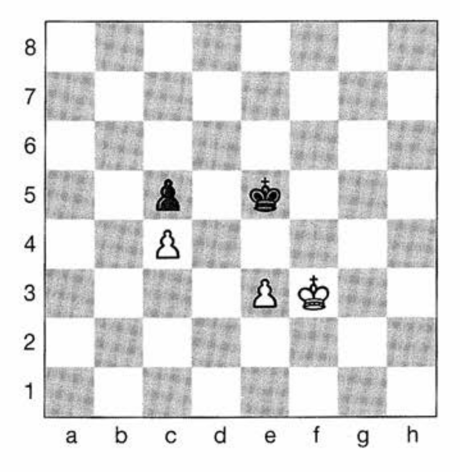
Los dos peones coronan, pero le toca jugar al blanco, que tiene un jaque ganador.

8. ♕c8+ ♔b4 9. ♕b8+

Y el blanco gana la dama y la partida.

Gemelo 2

La siguiente posición es gemela de la anterior, sólo que todas las piezas están desplazadas un cuadro a la derecha. Curiosamente, en esta situación el blanco no puede alcanzar la victoria, a pesar de su peón de ventaja.



Veamos cómo se puede continuar:

1. e4

Tampoco es mejor 1. ♔e2 ♔e4 2. ♔d2 ♔f5 3. ♔d3 ♔e5 4. ♔e2 ♔e4 y la posición no prospera.

1. ... ♔d4 2. ♔f4 ♔xc4 3. e5

A primera vista todo marcha igual que en el ejemplo anterior. Pero ahora viene la sorpresa.

3. ... ♔b3!!

No vale 3. ... ♔d5? 4. ♔f5 c4 5. e6 c3 6. e7 c2 7. e8♕ c1♕ 8. ♕d8+ ♔c4 9. ♕c8+ y el blanco gana de la misma manera que en el ejemplo anterior. Tampoco sirve 3. ... ♔d3 4. e6 c4 5. e7 c3 6. e8♕ c2 7. ♕e3+ ♔c4 8. ♕c1 y gana el blanco.

4. e6 c4 5. e7 c3 6. e8♕ c2 y se entra en una posición teórica de tablas.

LAS SUPERSTICIONES DE ALEKHINE

Alekhine era supersticioso: por ejemplo, durante su segundo encuentro con Euwe por el campeonato del mundo llevaba un jersey con un gato negro bordado en el pecho.

CONSEJOS

1. Ganar un peón en la apertura a cambio de un mayor desarrollo de tu adversario no suele ser un buen intercambio.
2. Las columnas abiertas deben ser ocupadas lo antes posible por nuestra torre y doblar o triplicar fuerzas si es posible con nuestra otra torre y nuestra dama.
3. No suele haber muchas jugadas perfectas. Es decir, toda jugada suele tener sus pros y sus contras. Muchas veces debemos ceder una ventaja para obtener otra que nosotros consideramos superior.
4. No es conveniente que una pieza defienda más de un punto, ya que se puede producir una sobrecarga que dé origen a temas tácticos.
5. Los puntos más importantes de una columna dominada son habitualmente la séptima y octava fila.
6. Si colocamos nuestras dos torres y la dama en una columna abierta debemos intentar que las torres estén situadas delante de la dama, a no ser que la dama pueda obtener algún beneficio colocándose delante.
7. Nunca debe cambiarse una pieza activa por una pasiva.
8. En la apertura la seguridad del rey debe ser uno de los primeros objetivos.
9. Los caballos y los alfiles se deben desarrollar antes que las torres y la dama.
10. No hay que desmoralizarse por hacer malas jugadas; todos los grandes maestros, incluidos los campeones mundiales, cometen errores.



"El buen observador puede resistirlo casi todo." (Lasker)

EL JUEGO PSICOLÓGICO

Emmanuel Lasker fue el primer jugador de la historia del ajedrez que utilizó el método psicológico para luchar contra sus adversarios. Además de ser un maestro en todas las fases del juego, supo como nadie encontrar el punto débil de sus contrincantes y jugar en función de ese factor. Lasker ha sido uno de los mejores campeones mundiales, que conservó su título durante casi tres décadas.

Emmanuel Lasker ("El luchador")

Nacionalidad: Alemana.

Nacimiento: En Berlinchen, el 24 de diciembre de 1868.

Muerte: En Nueva York, el 11 de enero de 1941.

Titulación: Campeón Mundial desde 1894 a 1921. Ganó su título a Steinitz y lo defendió con éxito frente al mismo Steinitz en 1896-1897, Marshall, 1907; Tarrasch, 1908; Janowsky, 1909, y Shlechter, 1910.

Características de su juego: Heredero de las teorías de Steinitz, las adaptó a su particular tipo de juego. Dominó todas las fases del juego. Excelente técnica defensiva, juego psicológico en función del contrincante. Luchador incansable.

Mejores torneos: Londres, 1892; París, 1900; San Petersburgo, 1909 y 1914; Berlín, 1918; Ostrava, 1923, y Nueva York, 1924.

Hazañas: Mantenerse como campeón mundial durante veintisiete años. Vencer en el torneo de Nueva York de 1924 con cincuenta años quedando delante de Capablanca y Alekhine.

Principal derrota: Frente a Capablanca por el campeonato del mundo de La Habana en 1921.

Principal debilidad: Poco interés por el ajedrez durante largos periodos de su vida.

→

Vida privada: Su hermano Bertoldo, un buen jugador, le inició en el juego. De muy joven decidió dedicarse profesionalmente al ajedrez para ganar dinero. Fue un gran matemático, además de filósofo, materias que prefería al ajedrez.

Legado: Su mejor obra escrita fue *El manual de ajedrez*. También escribió, otros libros y artículos de filosofía y ajedrez, entre ellos *El sentido común en ajedrez*, traducido al castellano.

Consideración global: Marcó una larga época en la historia del ajedrez. Fue pionero en defender los derechos de los jugadores profesionales. A pesar de su enorme talento y contribución al mundo del ajedrez, no está considerado por los entendidos como el mejor jugador de todos los tiempos. Quizás le faltó la pasión que por el ajedrez sentirían más tarde Alekhine, Fischer y Kasparov.

PARTIDA 17

E. Lasker – J. Capablanca
San Petersburgo, 1914

Apertura Española

EL ASPECTO PSICOLÓGICO TAMBIÉN CUENTA EN LAS PARTIDAS DE AJEDREZ

Capablanca encabezaba la clasificación a falta de tres partidas y con tablas hubiese tenido suficiente para ganar el torneo de San Petersburgo de 1914. Sorprendentemente, Lasker jugó la variante del cambio de la Apertura Española, una línea aparentemente fácil para jugar por parte del negro que queda con la pareja de alfiles a cambio de un peón doblado. Lasker, buen conocedor de la psicología de Capablanca, intentó con éxito entrar en una apertura con la que se confiara su oponente.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗xc6 dxc6 5. d4 exd4 6. ♕xd4 ♕xd4 7. ♘xd4

La estructura de peones otorga ventaja posicional al bando blanco, que en un hipotético final de peones tendría mejores perspectivas de victoria. Por tanto, sería un error por parte del negro jugar a tablas. Las negras deberían intentar jugar con agresividad, pero desafortunadamente para Capablanca tenía suficiente con tablas para ganar el torneo.

7. ... ♗d6

Según Reti, este alfil está bien situado en esta casilla, ya que si el blanco intentara eliminar esta pieza, la debilidad en la estructura de peones desaparecería.

8. ♘c3 ♘e7 9. 0-0 0-0

Mucho mejor parece 9. ... ♗d7!, seguido de 0-0-0.

10. f4 ♖e8

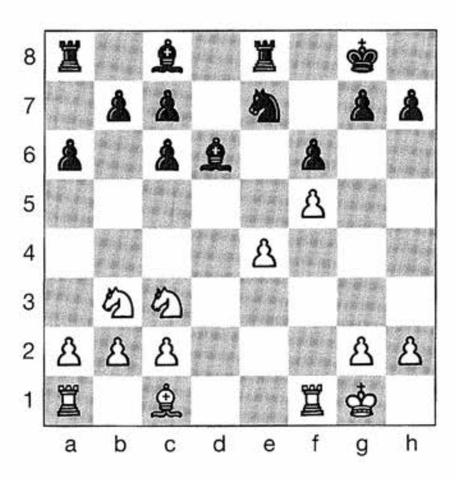
Era más enérgico según Reti 10. ... ♗c5! 11. ♗e3 con ligera ventaja negra.

También podía jugarse 10. ... f5!? 11. e5 ♗c5 12. ♗e3 ♗xd4 13. ♗xd4 ♘d5 con juego igualado.

11. ♘b3 f6?!

Una pérdida de tiempo que muestra el pobre espíritu de lucha de Capablanca, que juega a la defensiva. El posible avance del peón a e5 sólo beneficiaba a las negras, que hubieran obtenido el dominio de las casillas d5 y f5.

12. f5!?



Una jugada sorpresa que otorga más espacio de maniobra al alfil del blanco y que restringe el movimiento del caballo y el alfil de dama del negro. Además, el dominio de la casilla e6 por parte del blanco es crucial.

b6

No parece una buena idea apartar el alfil del control del punto crítico e6. Hubiera sido mucho mejor 12. ... ♗d7 !, seguido de ♖ad8. Por ejemplo:13. ♗f4 ♗xf4 14. ♖xf4 ♘c8.

También era una opción aceptable 12. ... g5!? para impedir ♗f4 y en caso de 13. fxg6 ♘xg6 14. ♖xf6 ♗e5! 15. ♖f1 ♗xc3 16. bxc3 ♖xe4 con juego igualado.

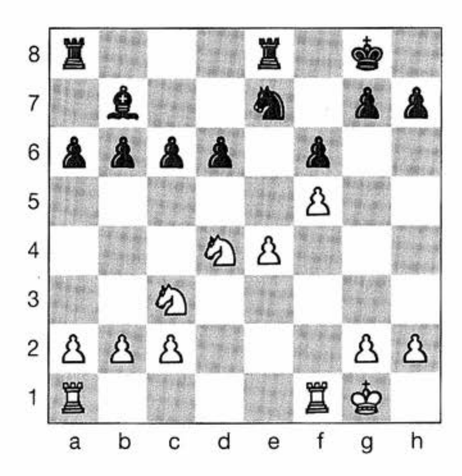
13. ♗f4 ♗b7?!

Las negras debían haber jugado 13. ... ♗xf4! 14. ♖xf4 con las siguientes opciones:

A) 14. ... c5! 15. ♖d1 ♗b7 16. ♖f2 ♖ad8 17. ♖xd8 ♖xd8 18. ♖d2 ♖xd2 19. ♘xd2 ♘c6 ! con ligera ventaja del negro.

B) O bien 14. ... ♗d7, seguido de ♖ad8.

14.♗xd6 cxd6 15.♘d4!



♖ad8?!

Era interesante 15. ... ♗c8 16. ♖ad1 c5 17. ♘e6 ♗e6 con juego equilibrado.

16. ♘e6 ♖d7 17. ♖ad1 ♘c8?!

La mejor jugada en esta posición era 17. ... c5! 18. ♘d5 (18. ♖f2 d5 19. exd5 ♗xd5 20. ♘xd5 ♖xd5 21. ♖xd5 ♘xd5 con juego igualado) 18. ... ♗xd5 19. exd5 b5 con igualdad.

18. ♖f2 b5 19. ♖fd2 ♖de7 20. b4 ♔f7 21. a3 ♗a8?

Era mejor 21. ... ♖xe6! 22. fxe6+ ♖xe6 con juego complicado.

22. ♔f2 ♖a7 23. g4 h6 24. ♖d3 a5 25. h4 axb4 26. axb4 ♖ae7?

Otro error de Capablanca. Aquí era buena 26. ... ♖a3!

27. ♔f3 ♖g8 28. ♔f4 g6

Parece mejor 28. ... g5+ directamente.

29. ♖g3 g5+ 30. ♔f3 ♘b6 31. hxg5 hxg5 32. ♖h3 ♖d7 33. ♔g3!

Una sutil jugada que prepara la combinación final y resguarda al rey de posibles jaques.

33. ... ♔e8 34. ♖dh1 ♗b7 35. e5! dxe5 36. ♘e4 ♘d5 37. ♘6c5 ♗c8

Las negras pierden calidad como mínimo. Si 37. ... ♖e7 38. ♘xb7 ♖xb7 39. ♘d6+.

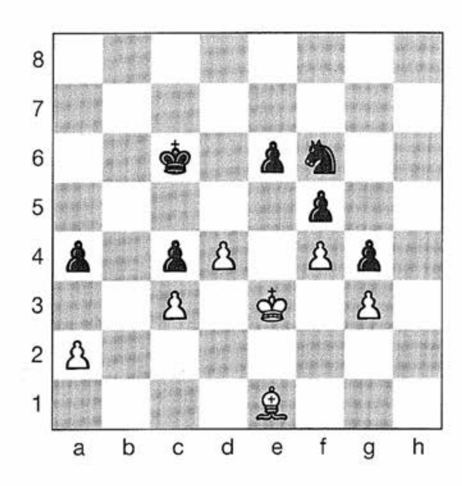
38. ♘xd7 ♗xd7 39. ♖h7 ♖f8 40. ♖a1 ♔d8 41. ♖a8+ ♗c8 42. ♘c5.

Y las negras abandonaron. Por ejemplo, podía seguir: 43. ♘b7+ ♔e8 44. ♘d6+ ♔e8 45. ♖b8 y el negro se encuentra perdido irremisiblemente.

FINAL

Henneberger – Nimzowitsch
1931

EVITA ENTRAR EN UN FINAL DE PARTIDA CON UN ALFIL MALO



A veces, no es nada fácil ganar un final aunque tengas la ventaja de que tu contrincante posea un alfil malo. En la siguiente partida veremos como sólo gracias a la maestría de Nimzowitsch se consigue ganar la partida. Conceptos como la triangulación y la oposición desde lejos son básicos para ganar este precioso y preciso final de partida.

1. ... ♘e4 2. ♔e2

El alfil no puede moverse sin perder uno de los peones amenazados en g3 y c3.

2. ... ♔d5 3. ♔e3 ♔d6!

Buscando la triangulación.

4. ♔e2 ♔c6 5. ♔e3 ♔d5 6. ♔e2 ♘d6

El caballo libera la casilla e4 para su rey y va a amenazar el peón c3 desde la casilla b5.

7. ♔e3 ♘b5 8. ♗d2 ♘a3! 9. ♗c1

No había elección, si 9. ♗e1 ♘c2+ 10. ♔d2 ♘xe1 11. ♔xe1 ♔e4 12. ♔e2 a3! con fácil victoria para el negro que se infiltraría por d3 o f3.

9. ... ♘b1! 10. ♗b2 a3 11. ♗a1

En caso de 11. ♗c1 ♘xc3 12. ♗xa3 ♘xa2 el negro ganaría fácilmente.

11. ... ♔d6! 12. ♔e2

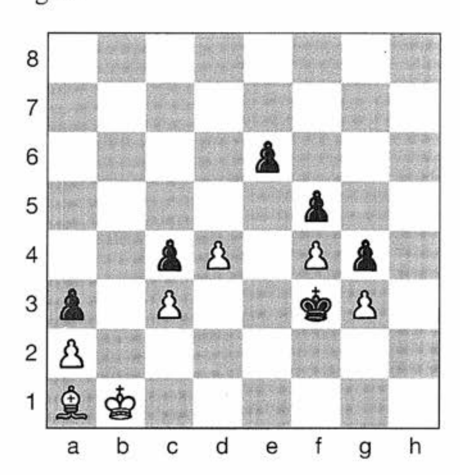
Por ejemplo: 12. ♔f2 pierde por 12. ... ♘d2 13. ♔g2 ♘b3! 14. axb3 cxb3.

12. ... ♔c6 13. ♔d1

En caso de 13. ♔e3 ♔d5 14. ♔e2 ♔e4, volviendo a ganar la oposición.

13. ... ♔d5 14. ♔c2 ♔e4 15. ♔xb1 ♔f3

Magnífica entrega de pieza que conduce a la victoria del bando negro.



16. ♗b2!

Única para no perder rápidamente.

16. ... axb2

No valía 16. ... ♔xg3 17. ♗xa3 ♔f3 18. ♗c5 g3 19. d5 y el alfil detiene el peón.

17. a4 ♔xg3 18. a5 ♔h2! 19. a6 g3 20. a7 g2 21. a8♕ g1♕+ 22. ♔xb2 ♕g2+!

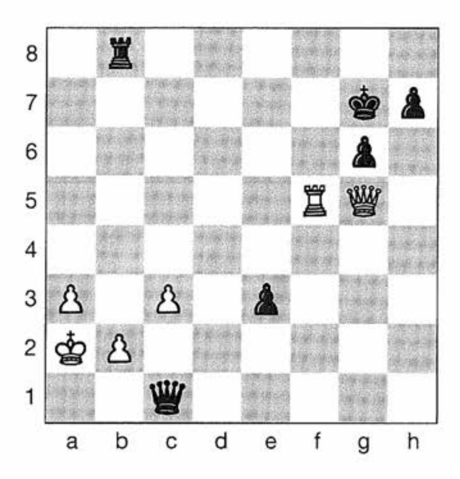
Ahora se ve claro el motivo del signo de admiración en la jugada 18. ... ♔h2!.

23. ♕xg2+ ♔xg2 24. ♔a3 ♔f3 25. ♔b4 ♔xf4 26. ♔xc4 ♔e3 27. d5 exd5+ 28. ♔xd5 f4 29. c4 f3 30. c5 f2 31. c6 f1♕.

Y el blanco abandonó.

MATES TÍPICOS

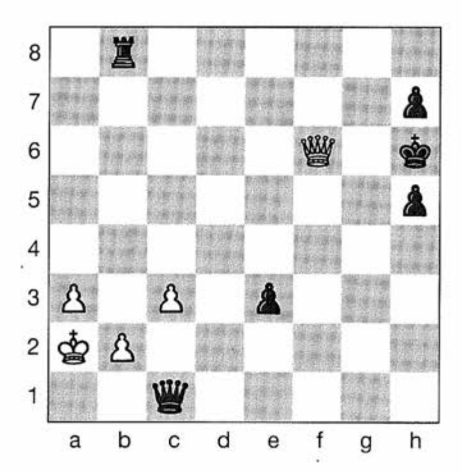
Mate de Epaulet



1. ♕f6+ ♔h6

Si 1. ... ♔g8 2. ♕e6+ ♔g7 3. ♕e5+ ♔g8 4. ♕xb8+ ♔g7 5. ♕f8 mate.

2. ♕h4+ ♔g7 3. ♕d4+ ♔h6 4. ♕f4+ ♔g7 5. ♕e5+ ♔h6 6. ♖h5+ gxh5 7. ♕f6 mate.

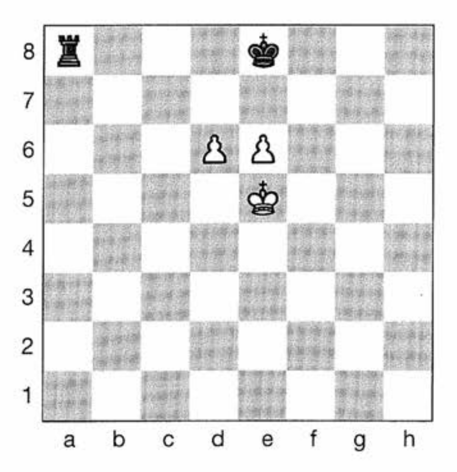


EJERCICIO 11

TORRE CONTRA DOS PEONES

LAS NEGRAS JUEGAN

Les toca jugar a las negras: ¿Ganan, pierden o hacen tablas? Razona tu respuesta.



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 18

Apertura Irregular

EL BARÓN Y EL ALDEANO

Se cuenta la historia de un envanecido barón alemán que avasallaba a los aldeanos de su población

obligándoles a jugar con él y que se jactaba de ser el mejor jugador de todo el país. Un día llegó a la aldea un joven estudiante que había tenido la ocasión de practicar el ajedrez con fuertes jugadores en Viena. Al enterarse de las humillantes derrotas que el barón infringía a sus antiguos camaradas del pueblo, concertó con él una partida para vengarlos.

Llegado el momento de jugar la partida todo el pueblo se concentró para seguir los movimientos del juego. Antes de comenzar, el orgulloso barón ofreció la ventaja de una pieza a su oponente, a lo que el joven respondió con una rotunda negativa.

El aldeano inició el juego con las piezas blancas:

1. ♘c3

El barón sonrió ligeramente y replicó:

1. ... e5 2. ♘f3

– Pero hijo, ¿no sabe usted que primero debe abrirse el juego con los peones centrales? –dijo el barón.

2. ... d6 3 d4

– Tengo tiempo para mover mis peones centrales, no se preocupe por mí y siga jugando –replicó el aldeano.

3. ... ♘c6 4. d5 ♘ce7 5. e4 f5 6. ♗g5

– Esto es un error, ¿no se da cuenta de que ese alfil tendrá que batirse en retirada? –dijo el barón.

6. ... h6 7. ♗h4 g5

– ¿No ve lo que le había dicho? Ahora su alfil está perdido? –exclamó el barón.

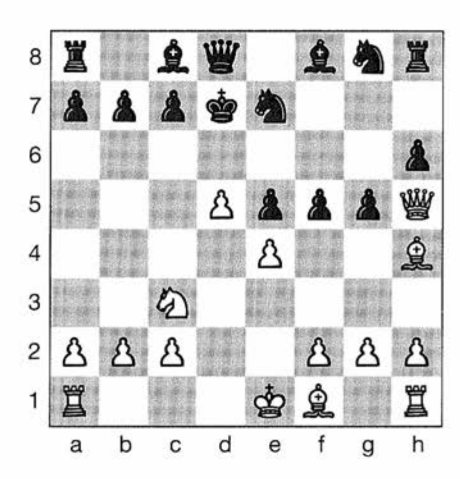
8. ♘xe5

– Juega usted con demasiada precipitación, joven, ahora perderá también el caballo –dijo el barón.

8. ... dxe5

– Bien, ahora voy a darle un pequeño jaque –dijo el aldeano.

9. ♕h5+
9. ... ♔d7 10. ♗xg5



– Bravo joven, bien mirado no juega usted tan mal, sólo ha perdido una pieza.

10. ...♗g7 11. ♗b5+ ♔d6 12.♗e3 f4

– Lejos, más lejos con su alfil –dijo el barón.

13. ♗xf4

– ¡Ah! si usted me regala otra pieza yo me la como.

13. ... exf4 14. e5+

El semblante del barón empezó a cambiar, y replicó:

– Tiene usted bastante suerte.

14. ... ♔c5 15. ♘a4+ ♔xb5

– Gracias, otra pieza para mí –dijo el barón.

16. ♕e2+ ♔xa4

– Pero ¿está usted loco?, me ha defraudado, ¿no ve que no le quedan ya piezas para matar a mi rey?

17. ♕c4+

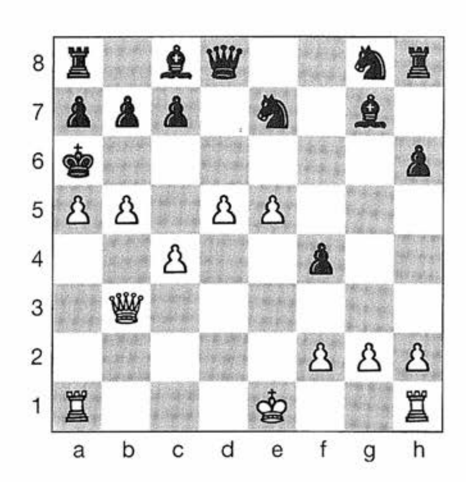
– Le daré mate con la ayuda de mis pobres peones –respondió el aldeano.

17. ... ♔a5 18. b4+ ♔a4 19. ♕b3+ ♔b5 20. a4+

– Qué horrible calor hace hoy –dijo el barón con cara sombría.

20. ... ♔b6 21. a5+ ♔b5 22. c4+ ♔a6 23. b5 mate.

Después de esta humillante derrota el barón no volvió a jugar una sola partida en el resto de su vida.



LAS SIMULTÁNEAS DE ALEKHINE A LA CIEGA

En 1925 Alekhine jugó 32 partidas en una sesión de simultáneas a ciegas de las que sólo perdió tres e hizo tres tablas. La sesión duró trece horas, durante las cuales no comió nada sólido; sólo bebió café y fumó cigarros.

CONSEJOS

1. La dama no debe ser desarrollada prematuramente, ya que es una pieza que se puede encontrar en peligro durante la apertura cuando quiere invadir el terreno del adversario.
2. No debes analizar únicamente tus partidas perdidas; también es importante que sepas exactamente por qué has ganado o entablado una partida.

3. El ajedrez es una actividad que te enseña a ser humilde, ya que un jugador teóricamente inferior a ti puede vencerte.
4. La torre es una pieza que ejerce todo su potencial desde lejos, especialmente en los finales.
5. Siempre se deben analizar las partidas después de haberlas jugado. Es mejor hacer un análisis previo en solitario y después pedir a tus compañeros de club y a tus amigos que te ayuden a analizar tu partida.
6. Intenta pensar siempre una jugada más de lo que tú crees que es necesario: a veces ahí se encuentra la diferencia entre una victoria y una derrota.
7. El jugador débil cuando tiene una posición ventajosa dice: "la partida está ganada"; el jugador de una cierta experiencia dice: "hay una clara ventaja"; el maestro dice: "ahora es necesario empezar a jugar con más precisión que nunca". Nada hay tan difícil como ganar una partida que está ganada.
8. La relajación nunca es buena compañera del ajedrez. Después de un control de jugadas en el que te has visto muy apurado de tiempo es el momento en que se pueden cometer los peores errores.
9. Mientras corre el tiempo de tu adversario aprovecha para pensar en la estrategia general de la partida.
10. No divagues en variantes fantasiosas; piensa siempre de acuerdo con la lógica de la posición

CAPÍTULO 10

"Siempre me han gustado las partidas abiertas y he tratado de dejar fuera de combate a mi adversario lo más rápidamente posible." (Marshall)

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE

Frank Marshall fue el mejor jugador estadounidense y uno de los mejores del mundo de principios del siglo XX. Por su estilo de juego repleto de brillantes combinaciones perteneció a la escuela romántica del ajedrez.

Frank Marshall

Nacionalidad: Estadounidense.

Nacimiento: En Nueva York, el 10 de agosto de 1877.

Muerte: En Nueva York, el 9 de noviembre de 1944.

Titulación: Mejor jugador estadounidense de principios del siglo XX. Candidato al campeonato mundial en 1907, donde fue derrotado por Lasker.

Características de su juego: Juego de ataque con brillantes combinaciones. Junto con Spielmann ("El caballero del gambito de rey") fueron considerados los últimos románticos.

Mejores torneos: Campeón de EEUU en 1909 y 1935; Cambridge Springs, 1904 (por delante de Lasker), Nuremberg, 1906; Dusseldorf, 1908; Budapest, 1912, y La Habana, 1913 (por delante de Capablanca).

Hazañas: Ganar las Olimpiadas con el equipo de su país en 1931, 1933, 1935 y 1937.

Principales derrotas: Contra Capablanca por 8 a 1 en 1909 y contra Lasker en 1907, donde no ganó una sola partida.

Principal debilidad: Perder con los grandes de su época por su poca comprensión de la estrategia.

Vida privada: Aprendió a jugar a los once años. Toda su vida la dedicó al ajedrez dirigiendo en sus últimos años el club de Nueva York que lleva su nombre.

→

Legado: Además de sus bellas partidas, dio su nombre a una famosa variante de la Apertura Española.

Consideración global: A pesar de que nunca fue un claro aspirante al título mundial, siempre se le recordará como uno de los representantes más cualificados de la escuela romántica del ajedrez.

PARTIDA 19

Lewistzky – Marshall
1912

Defensa Francesa

CUIDADO CON LAS JUGADAS SORPRESA

En la siguiente partida, protagonizada por Lewistzky y Marshall, se efectuó una de las jugadas más bellas de la historia del ajedrez. La dama va a parar a una casilla donde puede ser capturada nada más y nada menos que por tres piezas.

1. d4 e6 2. e4 d5 3. ♘c3 c5 4. ♘f3 ♘c6 5. exd5 exd5 6. ♗e2 ♘f6 7. 0-0 ♗e7 8. ♗g5

Podía jugarse 8. ♗e3 ♗e6 9. dxc5 0-0 10. ♘d4 ♘xd4 11. ♗xd4 ♕c7 12. ♗f3 ♖fd8 13. b4 a5 14. a3 axb4 15. axb4 ♖xa1 16. ♕xa1 ♕f4 (partida Leonhart-Tarrasch, 1905)

8. ... 0-0 9. dxc5 ♗e6 10. ♘d4 ♗xc5 11. ♘xe6 fxe6 12. ♗g4 ♕d6 13. ♗h3?

Esto es un error posicional. Para conservar la pareja de alfiles, el blanco ha colocado el alfil de casillas blancas en un lugar apartado de la lucha. Sin embargo, no había muchas opciones mejores para el blanco.

13. ... ♖ae8 14. ♕d2 ♗b4 15. ♗xf6 ♖xf6 16. ♖ad1 ♕c5

Si 17. a3 ♗xc3 18. ♕xc3 ♕xc3 19. bxc3 ♘a5 20. ♖fe1 ♔f7 21. a4 ♘c4 22. ♖d4 ♘d6 con final ligeramente ventajoso para el negro.

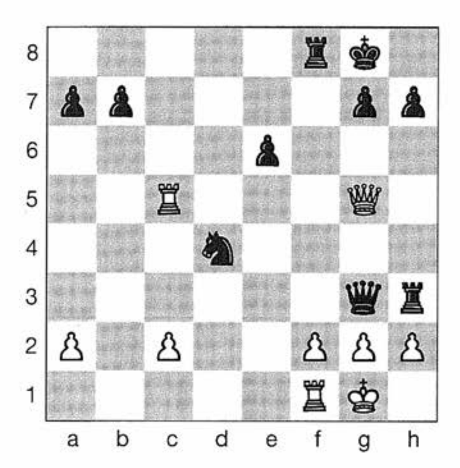
17. ♕e2 ♗xc3 18. bxc3 ♕xc3 19. ♖xd5 ♘d4 20. ♕h5

Parece mejor 20. ♕e4 ♖f4 21. ♕e5 ♕c4 22. ♖e1 ♕xc2 23. f3 ♕a4 24. ♖d6 con mejor juego del blanco.

20. ... ♖ef8 21. ♖e5

Las piezas del bando blanco están totalmente descoordinadas, mientras que las del negro apuntan en una misma dirección.

21. ... ♖h6 22. ♕g5 ♖xh3 23. ♖c5 ♕g3!!



Abandonan. En el mejor de los casos se pierde una pieza.

En efecto si:

24. fxg3 ♘e2+ 25. ♔h1 ♖xf1 mate.

24. hxg3 ♘e2 mate.

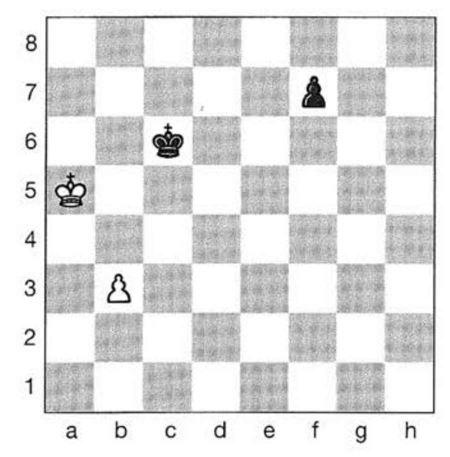
24. ♕xg3 ♘e2+ 25. ♔h1 ♘xg3+ 26. ♔g1 ♘e2+ con ventaja decisiva.

FINAL

Ljubojevic – Browne
1972

Ljubomir Ljubojevic nació en Yugoslavia el año 1950 y posteriormente fijó su residencia en España. Estuvo entre los cinco mejores jugadores del mundo en la década de los años ochenta. Su estilo se caracteriza por un juego de ataque pleno de creatividad y siempre imprevisible. En Barcelona siempre se le recordará por su magnífica actuación en la Copa del Mundo celebrada en 1989.

EN UN FINAL CADA JUGADA ES IMPORTANTÍSIMA. PIENSA SIEMPRE ANTES DE JUGAR



En la posición del diagrama tenemos un bello ejemplo de final de peones en el cual la diferencia entre una jugada u otra significa el poder obtener o no la victoria. Browne se equivocó gravemente jugando un movimiento de peón aparentemente lógico y una posición ganada la convirtió en un empate. Seguidamente mostramos la continuación que hubiese dado la victoria al negro.

1. ... ♔d5!!

Si 1. ... f5? 2. ♔b4 f4 (2. ... ♔d5 3. ♔c3 ♔e4 4. ♔d2 y el negro sólo obtiene las tablas) 3. ♔c3 y tablas.

2. ♔b4

En caso de 2. b4 f5 3. b5 f4 4. b6 ♔c6!

2. ... ♔d4! 3. ♔a5

O bien 3. ♔a3 f5 4. ♔b2 f4 5. ♔c2 ♔e3! 6. ♔d1 ♔f2 7. b4 f3 8. b5 ♔g2 9. b6 f2 10. b7 f1♕+ y gana.

3. ... f5 4. b4 f4 5. b5 ♔c5! 6. b6 ♔c6 7. ♔a6

¡El blanco corona antes pero pierde!

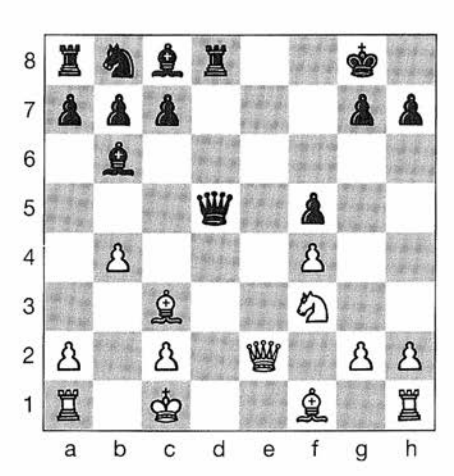
7. ... f3 8. b7 f2 9. b8♕ f1♕+ 10. ♔a5 ♕a1+ 11. ♔b4 ♕b1+ ganando la dama y la partida.

MATES TÍPICOS

Mate de Marshall

Marshall – Alapin
1905

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 e4 4. d3 ♘f6 5. dxe4 ♘xe4 6. ♘f3 ♗c5 7. ♕e2 f5 8. ♘c3 ♗f2+ 9. ♔d1 0-0 10. ♗d2 ♘xc3+ 11. ♗xc3 ♕xd5+ 12. ♔c1 ♖d8 13. b4 ♗b6



14. ♕e7 ♕d7? 15. ♗c4+ ♔h8 16. ♗xg7 mate.

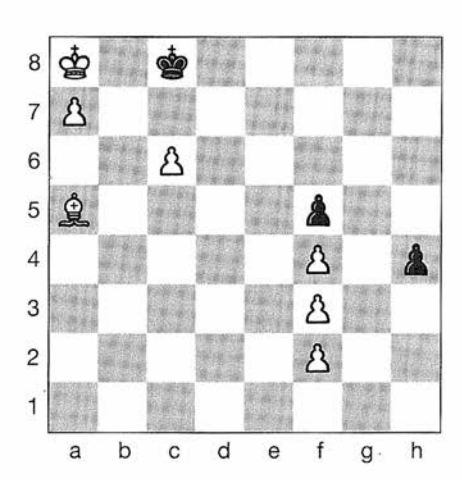
EJERCICIO 12

Composición de Timman, 1976

Jan Timman nació en Holanda en el año 1951. En la década de los años ochenta fue considerado como el mejor jugador del mundo occidental. Timman es un experto analista, editor de la prestigiosa revista *New in Chess* y escritor de diversos libros, entre los que destaca *El arte del análisis*. Fue candidato al título mundial de la FIDE en 1993.

BLANCAS JUEGAN

¿PUEDE EL BLANCO CONSEGUIR TABLAS EN ESTA POSICIÓN?

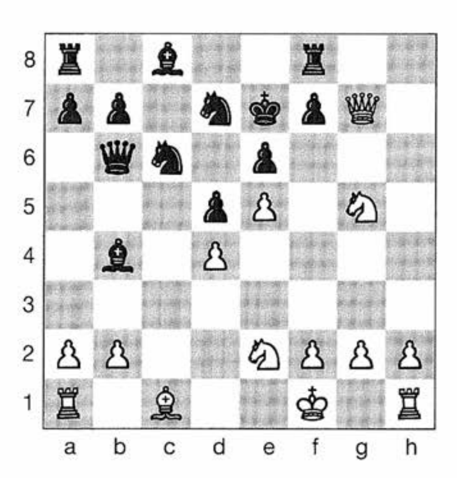


EJERCICIO 13

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Spielmann – Denker
Busum, 1934

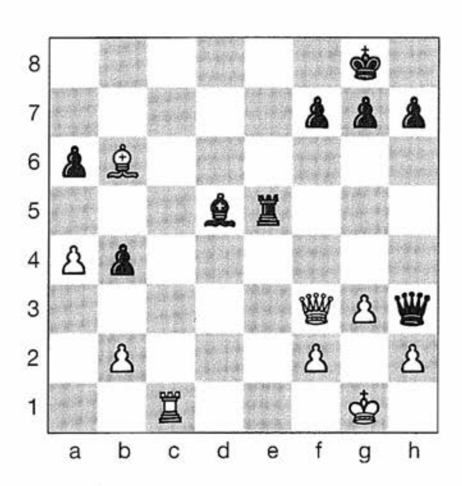
Rudolf Spielmann (1883-1942), jugador profesional austriaco, fue uno de los mejores ajedrecistas de la primera mitad del siglo XX. En su libro *El arte del sacrificio en el ajedrez* expone sus puntos de vista románticos sobre el juego.



EJERCICIO 14

Luchovsky – Gridnev
Correspondencia, 1976

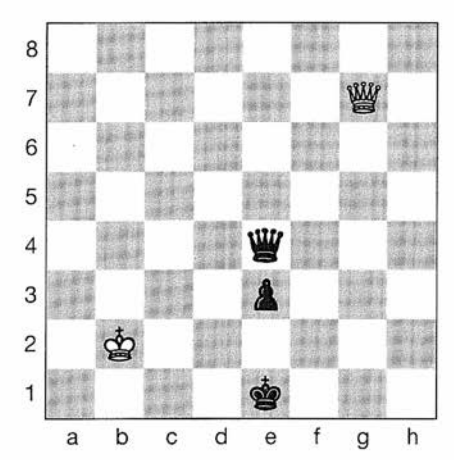
Le toca jugar al blanco y su situación parece desesperada; sin embargo, existe una sencilla pero asombrosa forma de ganar la partida. ¿Podrías decir cuál es?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

Batuyev – Simagin
Riga, 1954

LOS PELIGROS DE JUGAR "AL TOQUE"



La posición del diagrama pertenece a una partida entre Batuyev y Simagin del torneo de Riga de

1954; el negro en su ansia de ganar realizó una "excelente" jugada de automate.

1. ... e2?? 2. ♕g1+ ♔d2 3. ♕c1+ ♔d3 4. ♕c3 mate.

El negro infringió en su primera jugada 1...e2?? algunos de los más elementales principios del ajedrez, como son: no considerar las consecuencias de un jaque del adversario, jugar rápido y sin pensar, encerrar a su rey en una red de mate, etc. Son los peligros de jugar la primera jugada que se te pasa por la cabeza.

CONSEJOS

1. Las jugadas sorpresa son una de las causas por las que puede perderse una partida. El secreto está en considerar todas las jugadas empezando por los jaques, los cambios de piezas y las entregas.
2. Una característica del jugador de alto nivel es no dejarse cegar por el encanto de las jugadas naturales o evidentes.
3. Hay que intentar siempre ser lo más objetivo posible ante una posición. A veces hay que conformarse con defenderse y no "forzar" la partida.
4. Todas las piezas de tu adversario son importantes; para evitar sorpresas, no te concentres sólo en una única parte del tablero.
5. Antes de empezar la partida, asegúrate de que las condiciones del material de juego y el mobiliario son los adecuados. Infórmate también de dónde se encuentran los lavabos por si necesitas utilizarlos.
6. "No coloquéis los peones en el color de vuestro alfil" (Fine).
7. "Cada peón es potencialmente una dama" (Mason).
8. En la apertura trata de movilizar tus piezas y no tus peones.
9. A veces, sin darnos cuenta, invertimos el orden de las jugadas en una determinada posición y por desgracia en ajedrez el orden de los factores sí que altera el producto. Un consejo que puede evitar este tipo de errores es el siguiente: una vez convencidos de la jugada que debemos realizar, deja de mirar el tablero, respira hondo, anota la jugada en tu planilla y vuelve a echar un vistazo con una nueva perspectiva, por si te has olvidado de algún detalle importante.
10. El rey activo es básico en los finales. "La buena movilidad del rey es una de las principales características de toda la estrategia de finales" (Nimzowitsch).

CAPÍTULO 11



"Cuando un ataque es repelido el contraataque suele ser decisivo." (Réti)

LA FILOSOFÍA DEL ARTE AJEDRECÍSTICO

Ricardo Réti fue un investigador del ajedrez en su faceta más artística. Compositor de bellísimos estudios, se le considera junto con Nimzowitsch el máximo representante de la escuela hipermoderna. Su libro *Los grandes maestros del tablero* ha sido una de las obras más importantes de la historia del ajedrez.

Ricardo Réti

Nacionalidad: Checa. (Nació en tierras húngaras que después pasaron a ser checas.)

Nacimiento: En Pezzinok, el 28 de mayo de 1889.

Muerte: El 6 de junio de 1929.

Titulación: Gran Maestro.

Mejores Torneos: Kaschau, 1918; Rotterdam, 1919; Amsterdam, 1920; Viena, 1920; Teplitz-Schönau, 1922, y Viena 1928.

Características de su juego: Un gran estratega representante de la escuela hipermoderna.

Hazañas: En el torneo de Nueva York de 1924 fue el único que venció a Capablanca y obtuvo el premio a la belleza por su partida ante Bogoljubow. En 1925 batió el récord de simultáneas a la ciega en São Paulo al jugar 29, ganar 20, empatar 7 y perder sólo 2.

Principal debilidad: Murió joven con sólo cuarenta años y no pudo dar todo lo que hubiera podido de sí.

Vida privada: Fue un hombre muy culto y educado, que consideraba el ajedrez sobre todo como un arte.

⟶

Legado: Dio su nombre a la apertura Réti. Su libro *Los grandes maestros del tablero* está considerado como una de las mejores obras de ajedrez. También es todo un clásico de las ideas hipermodernistas su libro *Nuevas ideas en ajedrez*.

Consideración global: Uno de los grandes jugadores de su época, un gran didacta de las teorías de la escuela hipermoderna, además de un excelente compositor de estudios y finales

PARTIDA 20

R. Réti – E. Bogoljubow
Nueva York, 1924

Apertura Réti

CUANDO TENGAS MEJOR DESARROLLO, INTENTA ABRIR EL JUEGO CON RUPTURAS CENTRALES

Los comentarios de esta partida están basados en los que realizó Alekhine en su libro sobre el torneo de Nueva York de 1924.

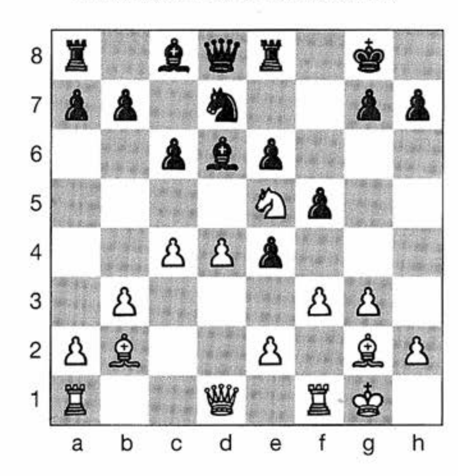
1. ♘f3 ♘f6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. ♗g2 ♗d6 5. 0-0 0-0 6. b3 ♖e8 7. ♗b2 ♘bd7 8. d4 c6 9. ♘bd2 ♘e4

La movida liberadora e5 recomendada por Rubinstein es mejor que la que hace Bogoljubow; pero aun así, después de la siguiente variante el blanco obtiene ventaja. Por ejemplo 9. ... e5 10. cxd5 cxd5 11. dxe5 ♘xe5 12. ♘xe5 ♗xe5 13. ♗xe5 ♖xe5 14. ♘c4 ♖e8 15. ♘e3 ♗e6 16. ♕d4.

10. ♘xe4

Con este cambio de caballos no se solucionan los problemas de desarrollo del bando negro.

10. ... dxe4 11. ♘e5 f5 12. f3!



Éste es el plan más adecuado. Después de que las negras han debilitado su posición en el centro, el propósito de las blancas es cambiar el juego cerrado por una partida abierta.

12. ... exf3 13. ♗xf3

No es bueno comer con e2, ya que este peón servirá para otra ruptura central.

13. ... ♕c7

Después de 13. ... ♘xe5 14. dxe5 ♗c5+ 15. ♔g2 ♗d7 el alfil de casillas blancas del bando negro no tiene ningún tipo de juego.

14. ♘xd7 ♗xd7 15. e4 e5

De otra manera seguiría e5 combinado con la ruptura central mediante d5 o c5. Aunque parece que el negro se ha liberado de sus principales problemas, Réti encuentra la manera de materializar su ventaja.

16. c5 ♗f8 17. ♕c2

Con esta jugada se amenazan simultáneamente los dos peones centrales del negro.

17. ... exd4

No servía 17. ... fxe4 18. ♗xe4 con la doble amenaza en h7 y en e5.

18. exf5 ♖ad8

En caso de 18. ... ♖e5 hubiera sido muy fuerte 19. ♕c4+ ♔h8 20. f6.

19. ♗h5

La jugada inicial de una maniobra decisiva, que premiará el excelente juego de Réti.

19. ... ♖e5 20. ♗xd4 ♖xf5

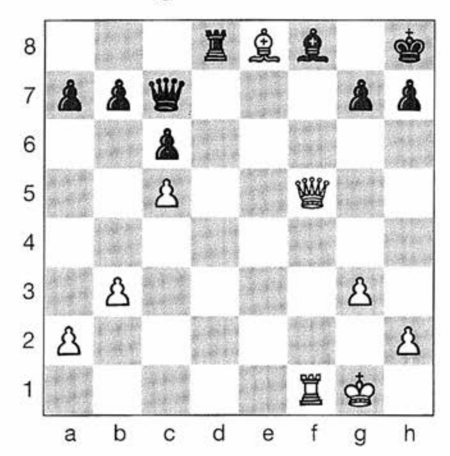
No valía 20. ... ♖d5 21. ♕c4 ♔h8 22. ♗g4 con un peón de más y mejor posición.

21. ♖xf5 ♗xf5 22. ♕xf5 ♖xd4 23. ♖f1 ♖d8

Tampoco servía 23. ... ♕e7 24. ♗f7+ ♔h8 25. ♗d5 ♕f6 26. ♕c8 y las negras quedan sin defensa alguna.

24. ♗f7+ ♔h8 25. ♗e8!

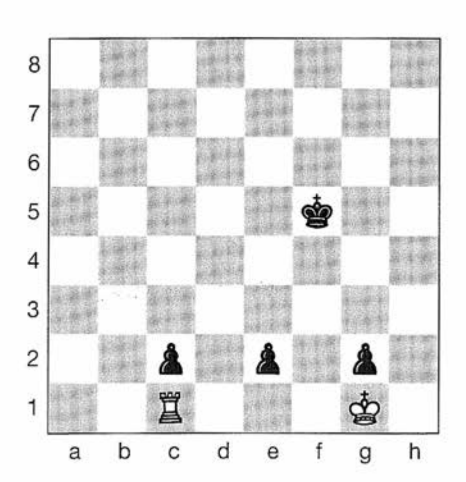
Y las negras abandonaron.



FINAL

Estudio de Réti, 1928

LAS JUGADAS NATURALES NO SIEMPRE SON BUENAS



En la siguiente posición, que corresponde a un estudio de Réti, le toca jugar al blanco y puede ganar la partida, pero siempre y cuando realice las jugadas precisas.

La manera de continuar es la siguiente:

1. ♔f2!

1. ♔xg2? Ésta era la jugada comprometida para el blanco, puesto que sin una debida reflexión podría parecer que se gana fácilmente la posición y no es así, ya que después de:

1. ... ♔e4 2. ♔f2 e1♕+ 3. ♔xe1 ♔d3 4. ♖a1 (4. ♔f2 ♔d2 y tablas) 4. ... ♔c3 5. ♖c1 ♔d3 6. ♖a1 y el blanco sólo puede conseguir tablas.

1. ... ♔e4 2. ♔xe2 ♔d4 3. ♖g1 ♔e4

Si 3. ... ♔c3 4. ♔e3 ♔b2 5. ♔d2 ♔b3 6. ♖xg2 ♔b2 7. ♔d3 ♔b1 8. ♖xc2 y el blanco gana.

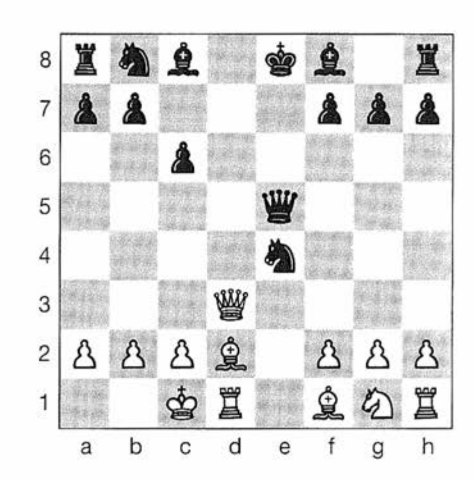
4. ♖e1! ♔e5 5. ♔e3! ♔e6 6. ♖g1 ♔d5 7. ♔d2

Y ya se puede comer los dos peones y ganar.

MATES TÍPICOS

Mate de Réti

Réti – Tartakower
Viena, 1911

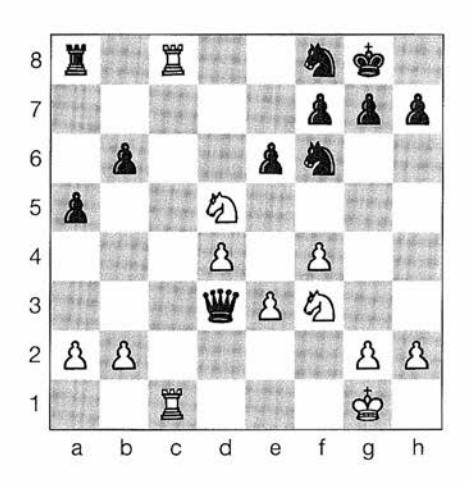


1. ♕d8+ ♔xd8 2. ♗g5+ ♔c7

Si 2. ... ♔e8 3. ♖d8 mate.

3.♗d8 mate.

EJERCICIO 15

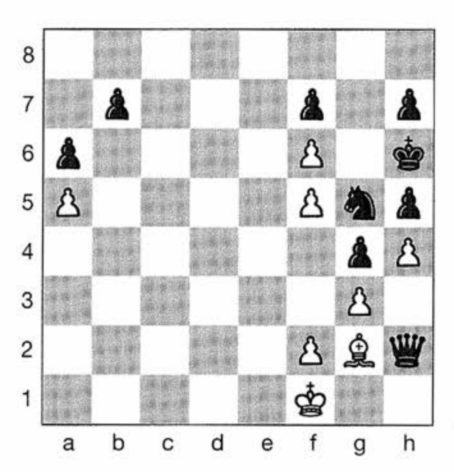


En la posición del diagrama las blancas jugaron ♘e7+. ¿Fue ésta una buena decisión? Explica el porqué.

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

Maestro–Aficionado
Simúltaneas

¿POR QUÉ NO ABANDONA, SI TENGO DAMA DE VENTAJA?



En la posición del diagrama le corresponde jugar al negro y pertenece a unas simultáneas jugadas entre un maestro y un aficionado. La partida continuó de la siguiente manera:

1. ...♘h3?

El aficionado se apresuró en su ansia por ganar al maestro y no realizó la jugada correcta, que era 1. ... ♘f3.

2. ♗xh3 ♕xh3+??

El segundo y definitivo error.

La jugada 2. ... ♕h1+ ganaba fácilmente y también gxh3.

3. ♔g1!

Tras esta jugada el aficionado preguntó al maestro:

– ¿Cómo es que no abandona si tiene dama de desventaja?
A lo que el maestro contestó:
– ¿Por qué no abandona usted que recibirá mate inevitable en seis jugadas?

Efectivamente, la dama está encerrada y nada puede hacer por salvar a su rey.

3. ... b5 4. axb6 a5 5. b7 a4 6. b8♕ a3 7. ♕f8 mate.

EL AJEDREZ Y SUS RÉCORDS

El récord de partidas simultáneas a la ciega está establecido por George Koltanowsky, 1951, en 50 partidas. Grandes jugadores de la historia del ajedrez fueron especialistas en partidas a la ciega. Por ejemplo, Miguel Najdorf llegó a jugar 45 tableros en 1946, durante más de 23 horas, con jugadores mucho más fuertes que Koltanowsky, por lo cual su récord tiene mucho más mérito, Alexandre Alekhine, 32 tableros en 1932 y Ricardo Réti, 29 tableros en 1925.

CONSEJOS

1. No te fíes de las líneas teóricas, pues pueden estar refutadas. Haz tus propios análisis en casa y durante la partida piensa con lógica cada movimiento que realices. No aceptes, por tanto, la teoría como algo infalible: pueden existir siempre nuevas posibilidades no analizadas hasta ese momento.
2. Habitualmente en los finales cada jugada tiene una importancia trascendente y puede significar la diferencia entre una derrota y una victoria.
3. En ajedrez, el orden de las jugadas es muy importante. Cuando calcules una variante piensa siempre la posibilidad de alterar el orden de las jugadas y comprueba cuál es el más conveniente.
4. A pesar del gran poder de movimiento que posee la dama, ésta puede quedar encerrada como el resto de nuestras piezas.
5. Cuando tengas un peón aislado, trata de jugar agresivamente en el medio juego, ya que en caso de llegar a un final estarás en desventaja.
6. Para que un ataque prospere, el número de piezas atacantes debe ser superior a las que defienden.
7. En la apertura, por regla general, es mejor mover las piezas que los peones, ya que lo más importante es el desarrollo de nuestros efectivos.
8. Intenta ser siempre objetivo al valorar tu juego; no puede ser que tus partidas siempre estén ganadas, como aseguran ciertos jugadores.
9. Una estrategia habitual en los finales de torres es perseguir al rey contrario con jaques; por este motivo es mejor llevar las torres lo más lejos posible del rey adversario.
10. Cuando tu contrincante esté apurado de tiempo, no juegues rápido: al contrario, trata de hacer las mejores jugadas, que son las que más tiempo le harán perder.



"Una amenaza es más fuerte que su ejecución." (Nimzowitsch)

LA ESCUELA HIPERMODERNA

Aaron Nimzowitsch fue el más destacado representante de la escuela hipermoderna. Sistematizó conceptos estratégicos como la profilaxis, el bloqueo, la sobreprotección y la ocupación del centro por el control de las piezas y no por los peones. Nimzowitsch ha pasado a la historia del ajedrez como un excelente jugador y pedagogo.

Aaron Nimzowitsch ("El príncipe de Dinamarca")

Nacionalidad: Danés de origen letón.

Nacimiento: En Riga, el 7 de noviembre de 1886.

Muerte: En Copenhague, el 16 de marzo de 1935.

Titulación: Gran maestro y uno de los mejores jugadores de su época, a pesar de no llegar nunca a ser campeón mundial.

Características de su juego: Renovador. Aportó conceptos hipermodernos, como el de bloqueo y profilaxis.

Mejores torneos: Copenhague, 1923; Marienbad, 1925; Dresde, 1926; Hannover, 1926; Londres, 1927; Carlsbad, 1929; Copenhague, 1933 y 1934.

Hazañas: Primer puesto en el torneo de Carlsbad de 1929 donde participaron los jugadores más fuertes de la época.

Principal derrota: Su impotencia para vencer a Capablanca durante toda su carrera.

Principal debilidad: Su mala salud y su carácter arrogante, irritable y desconfiado.

Vida privada: Nacido de familia judía. Dejó sus estudios de matemáticas por el ajedrez.

→

Legado: Escribió dos obras determinantes en la teoría moderna del juego: *Mi sistema* y *La práctica de mi sistema* (que curiosamente fueron redactadas en alemán porque no dominaba la lengua danesa). Renovó la teoría de las aperturas, entre otras la famosa defensa Nimzoindia.

Consideración global: Tuvo gran capacidad pedagógica y fue un revolucionario del ajedrez. Aportó nuevas y excelentes ideas estratégicas. Es considerado por algunos entendidos como el tercer jugador del mundo de su época, eclipsado sólo por Capablanca y Alekhine.

PARTIDA 21

Bogoljubow – Nimzowitsch
Carlsbad, 1929

Defensa Nimzoindia

EVITA QUE TE DOBLEN PEONES, EN ESPECIAL SI ÉSTOS QUEDAN ADEMÁS AISLADOS

La siguiente partida es un claro ejemplo de cómo se deben crear y después explotar los peones doblados.

Este tipo de formaciones son fácilmente atacables, en especial, en el final de la partida.

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4

Nimzowitsch fue el primero en adoptar esta línea de juego y por eso se le dio el nombre de Defensa Nimzowitsch. Años después se la rebautizó como Nimzoindia, que es como se la conoce en la actualidad.

4. ♘f3 ♗xc3+

Esta jugada se suele efectuar después de la amenaza del alfil mediante a3; sin embargo, Nimzowitsch realiza el cambio como si ya tuviera previsto demostrar la debilidad de los peones doblados.

5. bxc3 b6 6.g3

Con la intención de oponer su propio alfil al del negro en fianchetto.

6. ... ♗b7 7. ♗g2 0-0 8. 0-0 ♖e8 9. ♖e1

Preparando e4 para obtener un dominio absoluto del centro.

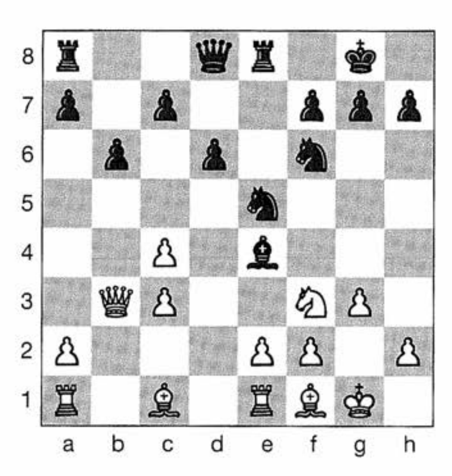
9. ... d6 10. ♕c2 ♗e4

Impide la jugada e4 y amenaza la dama.

11. ♕b3 ♘c6 12. ♗f1

Las blancas quieren expulsar con su caballo la molesta pieza colocada en e4, pero antes pretenden evitar el cambio de alfiles.

12. ... e5 13. dxe5 ♘xe5



Objetivo conseguido: el blanco se ha quedado con dos peones doblados y aislados.

14. ♘xe5 ♖xe5

Nimzowitsch toma de torre para evitar el sacrificio del peón blanco en c5, lo cual ofrecería un juego más cómodo a las blancas.

15. ♗f4 ♖e8 16. f3 ♗b7 17. ♖ad1 ♘d7

Para controlar las casillas e5 y c5.

18. e4 ♕f6

Se amenaza expulsar el alfil de f4 y tomar el peón en f3.

19. ♗g2 ♘e5

Volviendo a presionar sobre el punto f3.

20. ♖d2 ♖e7 21. ♖ed1 ♗c6!

Una buena jugada, ya que desclava el alfil y permite tomar del peón de caballo ante un eventual c5. En caso de tomar con el peón de dama, tras una posible c5 la columna de dama sería del dominio blanco.

22. ♖f2

Las blancas renuncian al ataque y se conforman con defender su punto débil en f3.

22. ... ♖ae8 23. ♗f1 h6 24. ♗e2 ♔h8

Otra jugada sutil del bando negro. Su plan es efectuar la jugada f5 y para ello se necesita apartar el rey de la diagonal b3-g8, que está indirectamente dominada por la dama blanca.

25. ♕a3 ♕e6

Siguiendo con su plan de efectuar f5.

26. ♕c1

Evidentemente, no se puede tomar el peón de a7, ya que se perdería la dama tras ♖a8.

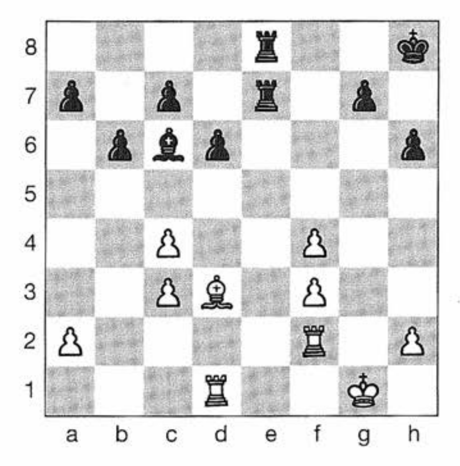
26. ... f5 27. exf5 ♕xf5 28. ♕d2 ♕f7

Comienza el acoso de los peones doblados.

29. ♕d4 ♘g6!

Obligando al negro a crear un nuevo islote de peones doblados, ya que se amenazaba el alfil de e2.

30. ♗d3 ♘xf4 31. ♕xf4 ♕xf4 32. gxf4



La estructura de peones blancos no puede ser peor. Además, la única columna abierta está dominada por las torres negras.

32. ... ♖f8 33. f5 ♗d7 34. ♖dd2

Para intentar contrarrestar el dominio de la columna "e".

34. ... ♗xf5 35. ♖fe2 ♖xe2 36. ♗xe2 ♖e8

A pesar de todo, la columna de rey es del negro.

37. ♔f2 ♖e5 38. ♖d5

Para no permitir la internada de la torre negra en el debilitado flanco de dama.

38. ... g5

Impide la jugada f4 del blanco.

39. ♖xe5 dxe5 40. c5 bxc5

El blanco ha conseguido deshacerse de uno de sus peones doblados, pero a costa de perderlo. La partida está ganada fácilmente por parte del bando negro.

41. ♗a6 e4

Para eliminar el peón de alfil y crear una superioridad en el flanco de rey.

42. a4 ♔g7 43. a5 exf3 44. ♔xf3 ♔f6 45. ♔e3 ♔e5

El rey activo en el centro, tal como mandan los cánones.

46. ♗c4 ♗g4 47. ♗a6

El blanco carece de planes o jugadas aceptables.

47. ... h5 48. ♗c4 h4 49. ♗a6 ♗d1 50. ♗b7 g4

Y el blanco abandonó.

PARTIDA 22

Nimzowitsch – Salwe
Karlsbad, 1911

Defensa Francesa

APRENDE DE NIMZOWITSCH A BLOQUEAR

El concepto de bloqueo fue introducido por Nimzowitsch a principios del siglo XX. Lo que ahora es una herramienta habitual en los jugadores de todas las categorías, fue una verdadera revolución en su tiempo. El caballo es la pieza más adecuada para bloquear, ya que no pierde su efectividad mientras impide el avance de los peones.

Veamos una ejemplo de bloqueo y control central del tablero con las piezas a cargo del maestro Nimzowitsch.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5

Esta variante clásica de la defensa Francesa fue aplicada por Nimzowitsch con ideas renovadas. Su sistema de bloqueo, consistente en paralizar la cadena de peones mediante diferentes piezas, fue toda una revolución en su época.

3. ... c5 4. c3 ♘c6 5. ♘f3 ♕b6

Desarrollo típico de la dama en esta variante para ejercer presión sobre d4 y b2.

6. ♗d3 ♗d7 7. dxc5

Nimzowitsch comienza su estrategia de sustituir el bloqueo de los peones con peones, por el bloqueo de los peones con las piezas.

7. ... ♗xc5 8. 0-0 f6 9. b4 ♗e7 10. ♗f4

El blanco permite el desalojo de su peón en e5 a cambio de colocar una pieza menor en el centro.

10. ... fxe5 11. ♘xe5 ♘xe5 12. ♗xe5 ♘f6 13. ♘d2 0-0 14. ♘f3 ♗d6 15. ♕e2

La casilla e5 permanece bloqueada por las piezas blancas. Siempre hay una pieza nueva que apoya a sus compañeras.

15. ... ♖ac8 16. ♗d4 ♕c7 17. ♘e5

Nimzowitsch ya ha colocado donde quería el caballo, la pieza bloqueadora por excelencia.

17. ... ♗e8 18. ♖ae1 ♗xe5 19. ♗xe5 ♕c6 20. ♗d4 ♗d7 21. ♕c2 ♖f7

Se amenazaba ♗f6 seguido de ♗h7+.

22. ♖e3!

Los peones negros siguen inmóviles y las blancas amenazan ♖fe1 presionando en la debilidad de e6.

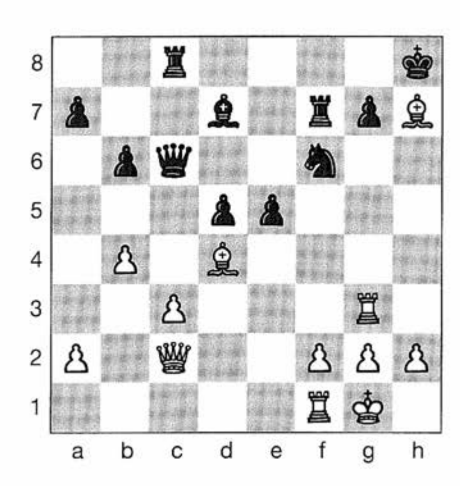
22. ... b6 23. ♖g3

Vuelve a amenazar ♗f6.

23. ... ♔h8? 24. ♗xh7!

¡A pesar de todo!

24. ... e5



Por fin la liberación de los peones negros, pero ya es demasiado tarde.

No valía 24. ... ♘xh7 25. ♕g6 ♔g8 26. ♗xg7 ♘f8 27. ♕h6 ganando.

25. ♗g6 ♖e7 26. ♖e1 ♕d6 27. ♗e3 d4 28. ♗g5 ♖xc3 29. ♖xc3 dxc3 30. ♕xc3 ♔g8 31. a3

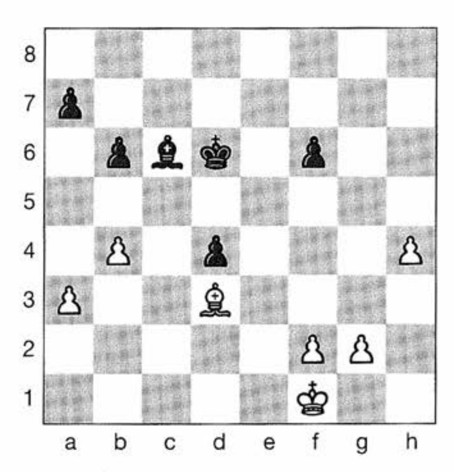
La pareja de alfiles y el peón de ventaja serán suficiente para ganar.

31. ... ♔f8 32. ♗h4 ♗e8 33. ♗f5 ♕d4 34. ♕xd4 exd4 35. ♖xe7 ♔xe7 36. ♗d3

Otra vez el bloqueo del peón con una pieza menor.

36. ... ♔d6 37. ♗xf6 gxf6 38. ♔f1 ♗c6 39. h4

Y las negras abandonaron.



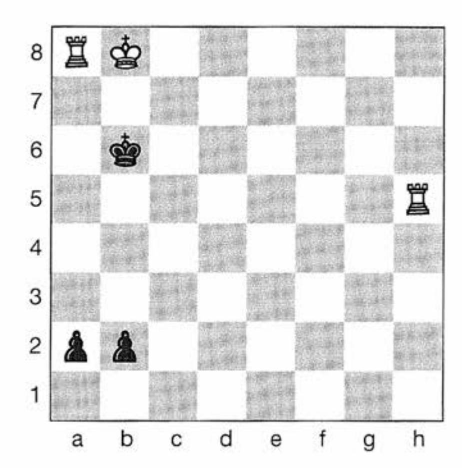
Por ejemplo: 39. ... ♗e8 40. g4 ♔e5 41. h5 ♔e6 y los peones son imparables.

FINAL

Estudio de Wotawa, 1952

DOS TORRES CONTRA DOS PEONES EN SÉPTIMA

El siguiente estudio es un interesante ejemplo de cómo dos torres pueden vencer a dos peones en la séptima fila.



1. ♖ha5

Amenaza mate mediante el movimiento ♖8a6+.

1. ... ♔c6 2. ♔c8 ♔d6 3. ♔d8 ♔e6

Si 3. ... ♔c6 4. ♖c8+ ♔b7 o bien (4. ... ♔b6 5. ♖xa2 b1♕ 6. ♖b8+ ♔c5 7. ♖xb1; 4. ... ♔d6 5. ♖ac5 ♔e6 6. ♔e8 ♔f6 7. ♖8c6+ ♔g7 8. ♖g5+ ♔h7 9. ♔f7 b1♕ 10. ♖h5 mate) 5. ♖b5+ ♔a7 (5. ... ♔a6 6. ♖xb2 a1♕ 7. ♖a8 mate) 6. ♔c7 a1♕ 7. ♖b7+ ♔a6 8. ♖a8 mate.

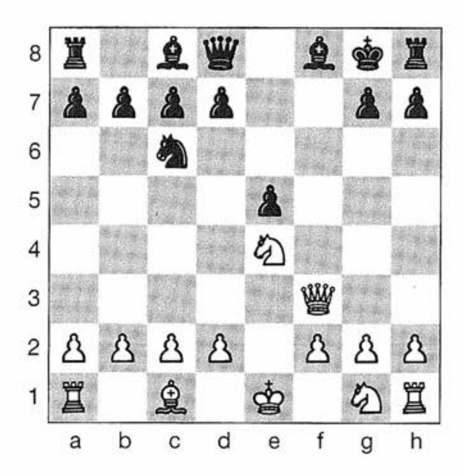
4. ♖8a6+ ♔f7 5. ♖f5+ ♔g7 6. ♖g5+ ♔f7 7. ♖gg6 b1♕ 8. ♖af6 mate.

MATES TÍPICOS

Mate del rey encerrado

Imbusch – Hering
1899

1. e4 e5 2. ♘c3 ♘f6 3. ♗c4 ♘xe4 4. ♗xf7+ ♔xf7 5. ♘xe4 ♘c6? (aquí era necesario jugar 5...d5) **6. ♕f3+ ♔g8?**

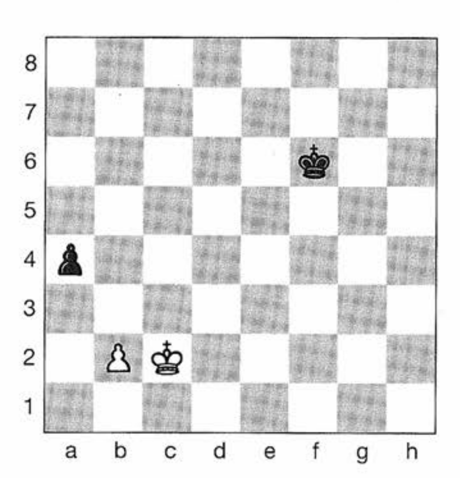


7. ♘g5! ♕xg5 8. ♕d5 mate.

EJERCICIO 16

Estudio de K. Tattersoll
1910

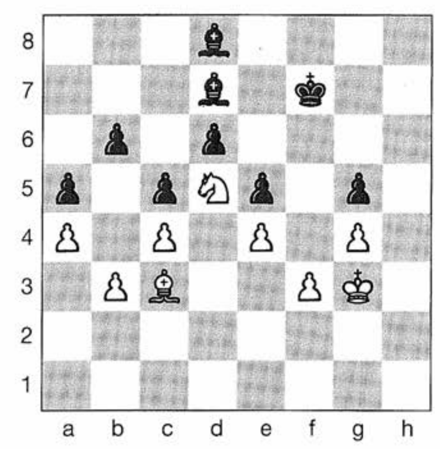
BLANCAS JUEGAN Y GANAN



¿Serías capaz de encontrar la solución ganadora en este final, aparentemente sencillo?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

UNA PAREJA DE ALFILES INÚTILES



La posición del diagrama refleja un caso extremo donde se comprueba lo inútiles que pueden ser los alfiles en posiciones cerradas.

Una anécdota explica que esta posición fue presentada por el jugador Neumann a Nimzowitsch, que era un fanático admirador de la potencia de la pareja de alfiles.

El Maestro le dijo:

– ¿Cree usted que la pareja de alfiles es siempre decisiva?
– Sí, respondió Nimzowitsch.
– Pues en la posición del tablero puedo entregarle mis piezas y usted no podrá ganarme con sus dos alfiles –dijo Neumann.
– ¿Cómo? –replicó Nimzowitsch.
– Así –respondió Neumann.

1. ♗xe5! dxe5 2. ♘xb6!! ♗xb6.

– Ahora intente ganarme –añadió.

EL GIMNASTA NIMZOWITSCH

Durante los torneos en que tomaba parte, Nimzowitsch hacía gimnasia y solía ponerse cabeza abajo, lo cual dejaba atónitos a los espectadores. Nimzowitsch se justificaba diciendo que esos ejercicios los realizaba por prescripción facultativa y que además mejoraban su rendimiento ajedrecístico.

CONSEJOS

1. No desprecies nunca la importancia de los peones, ya que como dice Philidor son el alma del ajedrez.
2. El bloqueo es uno de los principios fundamentales de la estrategia ajedrecística. Aprende a bloquear estudiando las partidas de Nimzowitsch, y sus libros *Mi sistema* y *La práctica de mi sistema.*
3. Contraatacar en el centro suele ser una buena estrategia ante un ataque en el flanco.
4. Si tienes ventaja de material, trata de cambiar piezas, pero no peones.
5. Cuando tengas desventaja de material trata de cambiar peones, pero no piezas.
6. Cuando juegues contra jugadores más fuertes que tú, intenta complicar la posición, no simplificarla; ellos también pueden equivocarse.
7. Dos torres pueden ser superiores a una dama si están coordinadas y en una posición activa.
8. Enrocar lo antes posible suele ser un buen criterio, pero en algunas posiciones es mejor esperar un cierto tiempo para saber por donde vendrán los “tiros”.
9. Intenta no entrar en aperturas o tipos de juegos que te desagradan jugar.
10. La creación de peones pasados es la clave para ganar en la mayoría de finales.





"Ganar un peón en la apertura a cambio de tu propio desarrollo no compensa." (Rubinstein)

EL AJEDREZ COMO ARTE

Akiba Rubinstein es uno de aquellos jugadores con los que puedes deleitarte una y otra vez, ya que sus partidas contienen una gran riqueza de recursos tácticos y estratégicos. Sus aportaciones a la teoría de aperturas y a los finales fueron muy significativas. La búsqueda de la perfección y el arte ajedrecístico en estado puro lo distinguió como uno de los grandes genios de la primera mitad del siglo XX.

Akiba Rubinstein

Nacionalidad: Polaca.

Nacimiento: En Stawiski, el 12 de octubre de 1882.

Muerte: En Bruselas, el 14 de marzo de 1961.

Titulación: Uno de los mejores jugadores de la primera mitad del siglo XX.

Características de su juego: Gran técnica en los finales, profundo estratega y maestro del juego posicional y táctico. Fue también un excelente teórico que colaboró en el *Lärobok* de Collijn.

Mejores torneos: Bremen, 1905; Ostende, 1907; Carlsbad, 1907; Lodz, 1908; San Sebastián, 1912; Breslau, 1912; Campeonato de la URSS de 1908 y 1912; Viena, 1922; Hastings, 1922-1923; Southport, 1924; Marienbad, 1925, y Hamburgo, 1930.

Vida privada: Por su condición de judío estuvo muy perjudicado por las dos guerras mundiales.

Principal derrota: En San Petersburgo en 1914.

Principal debilidad: Su deteriorada salud psíquica.

Legado: Dio su nombre a tres variantes de las defensas Nimzoindia, Francesa y Tarrasch respectivamente.

Consideración global: Fue aspirante al título mundial, pero su encuentro con Lasker y Capablanca nunca pudo ser llevado a cabo.

PARTIDA 23

LA PAREJA DE ALFILES SITUADA EN DIAGONALES ABIERTAS TIENE UNA FUERZA ARROLLADORA

Rotlewi – Rubinstein
Lodz, 1907

Defensa Tarrasch

1. d4 d5 2. ♘f3 e6 3. e3 c5 4. c4 ♘c6 5. ♘c3

Hemos llegado a la Defensa Tarrasch por inversión de jugadas.

5. ... ♘f6 6. dxc5?!

Permite el desarrollo del alfil negro sin perder tiempos.

6. ... ♗xc5 7. a3 a6 8. b4 ♗d6 9. ♗b2 0-0 10. ♕d2?!

Es mejor desarrollar el alfil por d3 antes de mover la dama.

10. ... ♕e7!

Una buena jugada que lleva implícita el sacrificio de un peón a cambio de una mejor actividad de las piezas negras.

11. ♗d3

No era mejor 11. cxd5 exd5 12. ♘xd5 ♘xd5 13. ♕xd5 ♘xb4! 14. axb4 ♗xb4+ 15. ♔e2 ♗e6 16. ♕d4 f5 con fuerte ataque.

11. ... dxc4 12. ♗xc4 b5 13. ♗d3 ♖d8 14. ♕e2

Reconociendo su error en la jugada décima del blanco.

14. ... ♗b7 15. 0-0 ♘e5 16. ♘xe5 ♗xe5 17. f4?

Esta jugada es mala, ya que debilita el enroque. Era mejor 17. ♖fd1 ♕c7 18. ♖ac1 ♗xh2+ 19. ♔h1 ♗e5 20. ♘xb5 ♗xg2+ con juego complicado.

17. ... ♗c7 18. e4 ♖ac8 19. e5 ♗b6+ 20. ♔h1

Con un dominio absoluto de las diagonales abiertas por parte de los alfiles negros.

20. ... ♘g4! 21. ♗e4

No era bueno 21. ♕xg4? ♖xd3 amenazando el caballo en c3.

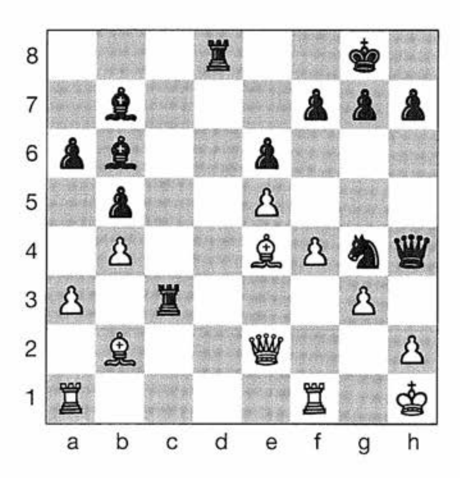
Otras posibilidades eran 21. ♗xh7+ ♔xh7 22. ♕xg4 ♖d2 con ventaja negra. O bien 21. ♘e4 ♖xd3! 22. ♕xd3 ♗xe4 23. ♕xe4 ♕h4 24. h3 ♕g3 25. hxg4 ♕h4 mate.

21. ... ♕h4 22. g3?

Jugada floja que no prevé el mazazo que vendrá a continuación.

La otra alternativa era 22. h3 ♖xc3! 23. ♗xc3 (23. ♗xb7 ♖xh3+ 24. gxh3 ♕xh3+ 25. ♕h2 ♕xh2 mate; y si 23. ♕xg4 ♖xh3+ 24. ♕xh3 ♕xh3+ 25. gxh3 ♗xe4+ 26. ♔h2 ♖d2+ 27. ♔g3 ♖g2+ 28. ♔h4 ♗d8+ 29. ♔h5 ♗g6 mate) 23. ... ♗xe4 24. ♕xg4 ♕xg4 25. hxg4 ♖d3 26. ♔h2 ♖xc3 con clara ventaja negra.

22...♖xc3!!



El comienzo de una de las combinaciones más bellas jamás ejecutadas.

23. gxh4

O bien 23. ♗xc3 ♗xe4+ 24. ♕xe4 ♕xh2 mate. Y si 23. ♗xb7 ♖xg3 24. ♖f3 ♖xf3 25. ♗xf3 ♘f2+ 26. ♔g1 ♘e4+ 27. ♔f1 ♘d2+ 28. ♔g2 ♘xf3 29. ♕xf3 ♖d2+ con victoria del negro.

23. ... ♖d2!! 24. ♕xd2

Las demás posibilidades tampoco salvaban al blanco de la derrota. Por ejemplo:

24. ♗xb7 ♖xe2 25. ♗g2 ♖h3! y el negro gana.

24. ♕xg4 ♗xe4+ 25. ♖f3 ♖xf3 con ventaja decisiva del negro.

24. ♗xc3 ♖xe2 25. ♖f2 ♗xe4+ 26. ♔g1 ♗xf2+ 27. ♔f1 ♗f3 28. ♖d1 ♘xh2 mate.

24. ... ♗xe4+ 25. ♕g2 ♖h3!! 26. ♖f3

Si 26. ♖f2 ♗xf2 27. ♕xe4 ♖xh2 mate.

26. ... ♗xf3 27. ♕xf3 ♖xh2 mate.

Esta partida está considerada como la mejor jugada por Rubinstein.

PARTIDA 24

Rubinstein – Marshall
Breslau, 1912

Defensa Tarrasch

NO PERMITAS QUE TU ADVERSARIO DEBILITE TU POSICIÓN CREÁNDOTE PEONES AISLADOS

Los peones aislados suelen ser una gran debilidad en el transcurso de la partida, pero en especial en el final. A no ser que esté justificado porque consigas a cambio alguna ventaja, no permitas que te aíslen tus peones o pagarás caras las consecuencias.

En la siguiente partida, jugada entre dos magníficos jugadores, Rubinstein da una gran lección estratégica a Marshall en el Gambito de Dama. Los comentarios están basados en las notas de Réti en su libro *Curso científico de ajedrez*.

1. d4 d5 2. ♘f3 c5 3. c4 e6 4. cxd5 exd5 5. ♘c3 ♘c6 6. g3 ♘f6 7. ♗g2

Según Réti, en esta variante, en la que el blanco no tiene la intención de movilizar su peón de rey, el fianchetto en este flanco está perfectamente encuadrado dentro de las más exigentes normas estratégicas.

7. ... cxd4

Con la intención de jugar el alfil de rey sin perder tiempo.

También se puede jugar 7. ... ♗e7 8. 0-0 ♗e6 9. dxc5 ♗xc5 10. ♘a4 (para controlar la importante casilla d4) 10. ... ♗e7 11. ♗e3 con la intención de seguir con ♗c5 debilitando las casillas negras centrales del enemigo.

8. ♘xd4 ♗c5 9. ♘b3 ♗b4 10. 0-0 ♗xc3 11. bxc3 0-0 12. ♗g5 ♗e6 13. ♘c5 ♕e7 14. ♘xe6 fxe6?

Aunque aparentemente el cambio efectuado refuerza el centro de las negras, en realidad responde plenamente a la idea de la variante Rubinstein y es favorable al bando blanco. Era mejor: 14. ... ♕xe6.

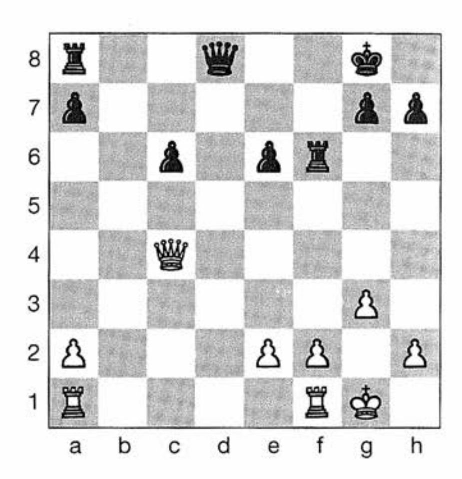
15. c4!

No sólo elimina su peón aislado, sino que crea uno para su contrincante. Ahora el alfil del fianchetto cobrará una gran importancia.

15. ... dxc4 16. ♗xc6! bxc6

Dejando al negro con una estructura de peones desastrosa.

17. ♕d4 ♕d8 18. ♗xf6 ♖xf6 19. ♕xc4



Las blancas no sólo han recuperado el peón, sino que han dejado dos peones débiles al adversario, cuya explotación llevará a cabo Rubinstein de forma impecable.

19. ... ♕d5 20. ♖ac1 ♖af8 21. e4 ♕h5 22. f4

En este momento no sería bueno 22. ♕xc6 ♖h6 23. h4 g5 con posición ganadora para el negro.

22. ... ♕a5 23. e5 ♖h6

La torre en h6 queda fuera de juego. Ahora sólo es cuestión de técnica ganar la partida por parte del blanco.

24. ♖c2 ♕b6+ 25. ♔g2 ♖d8 26. ♖ff2 ♖c8 27. ♖fd2 ♔h8 28. ♖d6

El blanco ha conseguido su objetivo: la posición perfecta de sus piezas para rematar al negro.

28. ... ♕b1 29. ♖xc6 ♖g8

Después de 29. ... ♖xc6 30. ♕xc6 el negro moriría en pocas jugadas.

30. ♖c8 ♕b7+ 31. ♔g1!

Mejor que 31. ♕c6 ♖xc8 32. ♕xb7 ♖xc2+ 33. ♔f3 que daría ventaja al blanco, pero no sería tan fácil de ganar.

31. ... ♕b6+ 32. ♕c5 ♕xc5+

Ahora ya no sirve 32. ... ♖xc8 por 33. ♕xb6.

33. ♖2xc5 g5 34. ♖xg8+ ♔xg8 35. fxg5 ♖h5?

Se podía aguantar mejor la posición con 35. ... ♖g6.

36. h4 h6 37. gxh6 ♖xh6 38. ♖c8+

Y el negro abandonó.

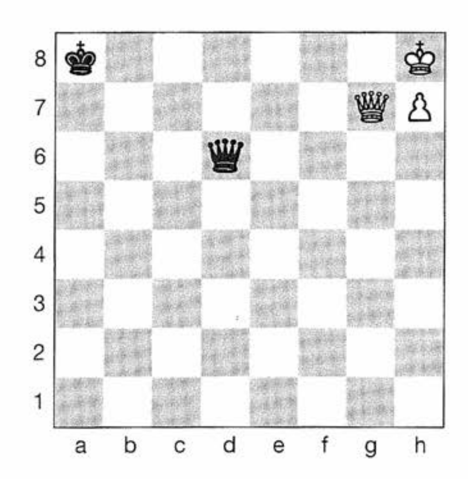
Por ejemplo: 38. ... ♔h7 39. ♖c7+ ♔g6 40. ♖xa7 ♔f5, etc.

FINAL

Estudio de Averbak 1962

Iouri Averbak nació en Rusia (1922). Fue un fuerte Gran Maestro, candidato al título mundial en 1953. Destacó como analista de finales y autor sobre libros de este tema. *Viaje al reino del ajedrez* es uno de sus textos más famosos.

DAMA Y PEÓN CONTRA DAMA



Los finales de dama y peón contra dama son muy difíciles de ganar, debido a la gran cantidad de jaques que pueden producirse. Sin embargo, en ciertas posiciones, como la del diagrama, existen métodos ganadores. El plan del blanco consiste en conseguir una posición en la que pueda cambiar damas, o que al ser jaqueado pueda retirar su rey con un jaque a la descubierta. Veamos cómo puede jugar el blanco para conseguir la coronación de su peón.

1. ♕g8+ ♔b7 2. ♕f7+ ♔c6

Si 2. ... ♔a6 3. ♔g8 ♕g3+ 4. ♔f8 ♕b8+ 5. ♔g7 ♕e5+ (5. ... ♕g3+ 6. ♕g6+ ganando) 6. ♕f6+ ganando.

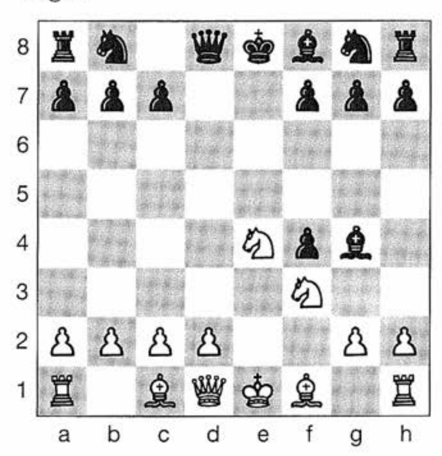
En caso de 2. ... ♔c8 3. ♕e8+! ♔b7 4. ♔g8 ♕g3+ 5. ♔f8 y ahora ya no hay buenos jaques. 5. ... ♕c3 (5. ... ♕h3 6. ♕f7+ ♔a8 7. ♕g8 ♕f5+ 8. ♔g7+ y entra dama.) 6. ♕f7+ ♔a6 (6. ... ♔a8 7. ♕g8 ♕f6+ 8. ♔e8 ♕c6+ 9. ♔f7+ y gana.) 7. ♕g6+ ♔a5 8. ♕h5+ seguido de la coronación del peón.

3. ♕e8+ ♔b7 4. ♔g8 ♕g3+ 5. ♔f8 ♕c3 6. ♕f7+ ♔a6 7. ♕g6+ ♔a5 8. ♕h5+ ♔b4 9. h8♕ ganando.

MATES TÍPICOS

Mate de Meek

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 d5 4. exd5 ♕xd5? 5. ♘c3 ♕d8 6. ♘e4 ♗g4?

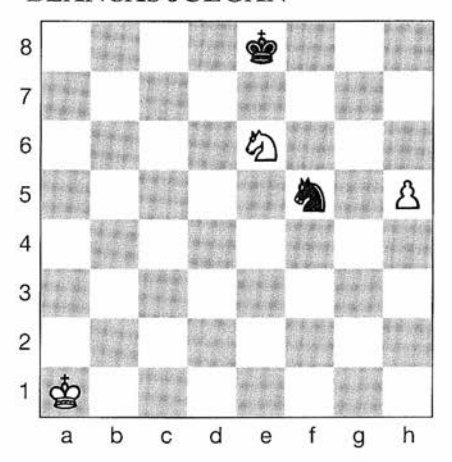


7. ♕e2 ♗xf3?? 8. ♘f6 mate.

EJERCICIO 17

CABALLO Y PEÓN CONTRA CABALLO

BLANCAS JUEGAN



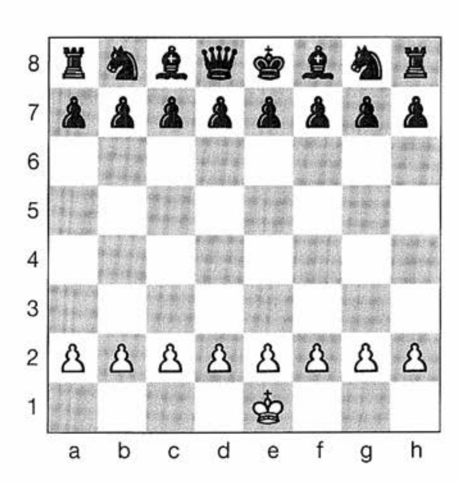
En la posición del diagrama juegan las blancas ¿Serán capaces de ganar gracias a su ventaja material?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA IMPORTANCIA DE LOS TIEMPOS DE VENTAJA

Cuenta la leyenda que el barón de Munchhasen (personaje ficticio), en el torneo de Moscú de 1935, propuso a los maestros que allí participaban un divertido juego. Les ofrecía tantas piezas de ventaja como tiempos de juego le dieran a cambio. Los maestros aceptaron el reto de Munchhasen, en tono jocoso.

– Bien, vamos a probar primero con todas las piezas –dijeron riendo.



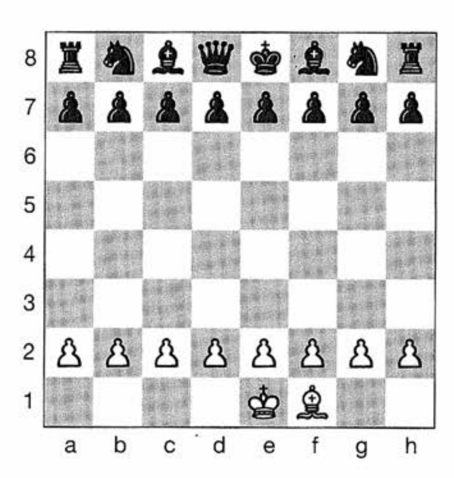
– Si me quitan siete piezas yo les doy mate en siete jugadas, que son mis tiempos de ventaja –replicó Munchhasen.

La continuación de Munchhasen fue: **1. e4, 2. g4, 3. e5, 4. g5, 5. g6, 6. e6, 7. exf7** mate.

Los maestros dijeron entonces:

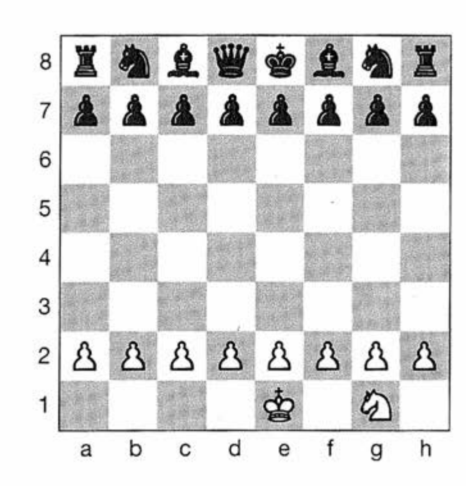
– Me parece que le hemos dado demasiados tiempos de ventaja. Probemos con todas las piezas menos el alfil de rey.

La respuesta del barón fue la siguiente : **1. e3, 2. ♗c4, 3. g4, 4. g5, 5. g6, 6. ♗xf7** mate.



– Bueno, esta vez le dejaremos el caballo de rey –respondieron rápidamente los maestros.

La continuación ahora fue: **1. ♘f3, 2. ♘g5, 3. e4, 4. e5, 5. e6, 6. exf7** mate.

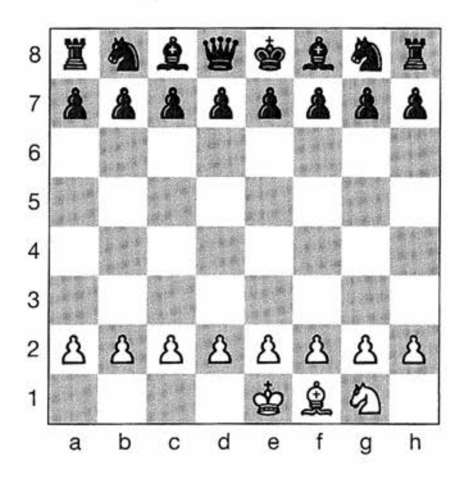


Entonces dijeron:

– Probemos, ahora dejándole el alfil y el caballo en f1 y g1.

– En este caso os prevengo que me serán de gran utilidad las dos piezas –dijo Munchhasen y les anunció mate en cinco jugadas.

Efectivamente: **1. e4, 2. ♗c4, 3. ♘f3, 4. ♘g5, 5. ♗xf7** mate.



La anécdota no es evidentemente cierta, pero resulta útil para

demostrar a los que se inician en el juego la importancia de los tiempos de ventaja en el ajedrez.

LA MEMORIA DE ALEKHINE

Al cabo de diez años de haber jugado Alekhine unas simultáneas a ciegas, Najdorf le recordó al campeón del mundo, que él era uno de los que le habían derrotado. Najdorf estaba convencido de que Alekhine no lo recordaría y cuál fue su sorpresa cuando le respondió:

– Sí, usted fue el que me sacrificó la torre en h7 –y a continuación le reprodujo la partida.

CONSEJOS

1. Los peones aislados constituyen habitualmente una importante debilidad, especialmente en el final de partida.
2. Juega con adversarios más fuertes que tú para aprender más y mejor, pero intenta que esa superioridad no sea muy grande, pues puede ser una pérdida de tiempo para ti y tu contrincante.
3. Ten siempre un comportamiento ético en una sala de juego de ajedrez y durante tus partidas.
4. Para mejorar tu ajedrez el principal consejo es que practiques, que intentes jugar cuantas más partidas mejor. La manera ideal de lograrlo es hacerte socio de un club de ajedrez y participar en los torneos organizados por la federación del lugar donde vivas.
5. El estudio de las partidas de los jugadores clásicos es una de las mejores maneras de aprender los principios fundamentales del ajedrez.
6. En una situación de apuro de tiempo es mejor sacrificar material y tener la iniciativa que tener que defenderte. Las jugadas defensivas son muchas veces las más difíciles de encontrar y las más peligrosas a la hora de cometer errores.
7. Es una buena idea anotar el tiempo que dedicas a cada jugada para posteriormente analizar dónde lo has utilizado de una forma poco adecuada.
8. Cuando la jugada sea obligada, no pierdas el tiempo en pensar; haz la jugada y que corra el reloj de tu adversario.
9. “Los finales de torres y los finales de peones son la esencia de los finales de partida” (Z.Borovsky).
10. “El enroque es el primer paso de una vida ordenada”(Tartakower).

"Se puede sacar más provecho de una partida perdida que de cien ganadas." (Capablanca)

EL TALENTO NATURAL

José Raúl Capablanca es, sin duda, el jugador dotado del más grande talento natural de la historia del ajedrez. Fue invencible durante gran parte de su carrera gracias a la perfección de su técnica. Viendo sus partidas parece que el ajedrez sea sencillo y que la lógica en su estado más puro resuelva cualquier problema que se presente sobre el tablero. Sólo otro verdadero genio como Alekhine supo encontrar sus debilidades y demostrar que nadie es infalible en ajedrez.

José Raúl Capablanca Graupera

Nacionalidad: Cubana.

Nacimiento: En La Habana, el 19 de noviembre de 1888.

Muerte: En Nueva York, el 8 de marzo de 1942.

Titulación: Campeón del mundo desde 1921 (tras vencer a Lasker en La Habana) a 1927.

Características de su juego: Jugaba con sencillez, lógica, rapidez de cálculo. Poseía una visión de juego inmejorable. Evitaba las complicaciones, aunque poseía un gran dominio táctico.

Mejores torneos: San Sebastián, 1911; Hastings, 1919; Londres, 1922; Nueva York, 1927; Barcelona, 1929; Nottingham, 1936; Moscú, 1936.

Hazañas: Aprendió a jugar mirando a su padre a los cuatro años. Venció a Corzo siendo sólo un niño de doce años. Estuvo ocho años sin perder una sola partida (en toda su carrera sólo perdió 36 partidas de campeonato). Se dice que Capablanca era al ajedrez lo que Mozart a la música.

Principal fracaso: Su derrota por el campeonato del mundo frente a Alekhine en Buenos Aires (Argentina) en 1927.

→

Principal debilidad: Exceso de confianza en sí mismo. Poco luchador.

Legado: Sus tres libros más importantes son los siguientes: *A primer of chess, My chess career* y *Fundamentos del ajedrez*.

Vida privada: Profesión de diplomático. Casado en dos ocasiones. Atractivo y dotado de todos los dones de la naturaleza, fue un amante de la buena vida.

Consideración global: Está considerado como el talento natural más grande de la historia del ajedrez y uno de los mejores campeones mundiales. Sin duda, el mejor ajedrecista hispano de todos los tiempos. Un verdadero genio.

PARTIDA 25

J. Capablanca – J. Mieses
Bad Kissingen, 1928

Gambito de Dama

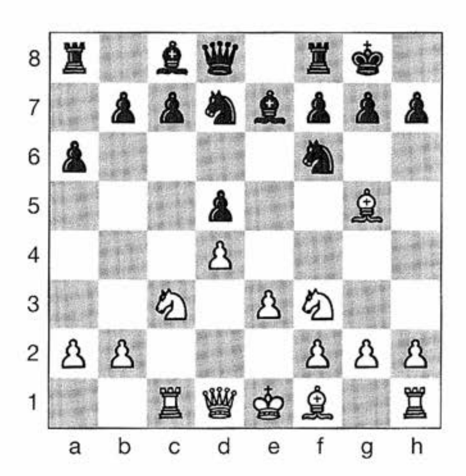
EL ATAQUE EN EL FLANCO DE DAMA

La siguiente partida jugada con blancas por José Raúl Capablanca es un bello ejemplo del ataque en el flanco de dama.

1 .d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. ♗g5 ♗e7 5. e3 ♘bd7 6. ♘f3 0-0 7. ♖c1 a6 8. cxd5!

Con esta jugada el blanco desbarata los planes del negro de hacerle perder un tiempo con 8.♗d3 dxc4 9.♗xc4 b5 seguido de c5.

8. ...exd5



Aquí tenemos una típica estructura de peones en el flanco de dama para iniciar un ataque de las minorías por parte del bando blanco, pero Capablanca idea una manera más original de crear debilidades en los peones de su adversario.

9. ♕b3 c6 10. ♗d3 ♘h5?

Con la idea de simplificar material, pero con el inconveniente de que el negro pierde dos tiempos preciosos. Era mejor 10...♘e8!? 11. ♗f4! con ligera ventaja blanca.

11. ♗xe7 ♕xe7 12. 0-0 ♘hf6 13. ♘a4!

Una maniobra utilizada por Capablanca varias veces en el campeonato del mundo contra Alekhine.

13. ... ♘e4?!

Jugada de dudoso valor, ya que el cambio de piezas sólo favorece al bando blanco. Parece mejor opción 13. ... ♖e8 seguido de ♘f8.

14. ♗xe4

Con el cambio de este caballo y anteriormente de los alfiles, la casilla c5 queda indefensa.

14. ... ♕xe4

En caso de 14. ... dxe4 15. ♘d2 ♘f6 16. ♘c5 el blanco está mejor.

15. ♕b4!

Con la intención del dominio de las casillas negras por parte de la dama.

♕g6 16. ♕e7 f6 17. ♖c3 ♕e8 18. ♕d6 ♖f7 19. ♖fc1 ♕f8 20. ♕xf8+ ♔xf8

Si 20. ... ♘xf8 21. ♘b6 ♖b8 22. ♘xd5 ganando un peón.

21. ♘e1!

El primer salto de caballo en una de esas maniobras que tanta fama dieron a Capablanca.

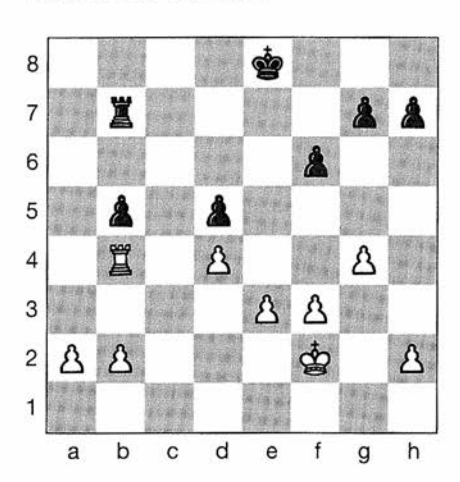
♔e8 22. ♘d3 ♖b8 23. f3 ♖e7 24. ♔f2 ♘f8 25. ♖b3 ♘d7 26. g4

Intentando establecer el dominio en ambos flancos.

26. ... b5 27. ♘ac5 ♘b6

No valía 27. ... ♘xc5 28. ♖xc5 ♗b7 29. ♘b4 con ventaja del blanco.

28. ♘b4 ♗b7 29. ♘xb7 ♖bxb7 30. ♖xc6 a5 31. ♖xb6! axb4 32. ♖xb7 ♖xb7 33. ♖xb4



Y el negro abandonó, ya que el blanco ha ganado dos peones y además tiene mejor posición.

PARTIDA 26

Capablanca – Tartakower
Nueva York, 1924

Defensa Holandesa

UTILIZA TU REY COMO ARMA PODEROSA EN LOS FINALES

La siguiente partida es un claro ejemplo de la fuerza del rey irrumpiendo en el campo adversario durante el final de la partida. Capablanca, como es costumbre en él, desarrolla un juego aparentemente sencillo y lleno de lógica.

1. d4 f5 2. ♘f3 e6 3. c4 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7

Con este movimiento no se soluciona el problema del negro, que consiste básicamente en el desarrollo adecuado de las piezas del flanco de dama y la conveniente construcción de su cadena de peones.

Otra posibilidad era 4. ... ♗b4+ 5. ♘bd2 ♘c6 6. e3 0-0 seguido de d6 y e5.

5. ♘c3 0-0 6. e3 b6 7. ♗d3 ♗b7 8. 0-0 ♕e8

Mejor que ♘e4. Ahora las negras amenazan un ataque por medio de ♕h5 y ♘g4.

9. ♕e2

Con la intención de contestar e4 contra ♕h5, lo que proporcionaría mejor juego al blanco. Por este motivo, las negras intentan llevar a cabo una maniobra de simplificación de la posición.

9. ... ♘e4 10. ♗xe7 ♘xc3 11. bxc3 ♕xe7 12. a4

Para responder a 12. ... ♘c6 con 13. ♖fb1(amenazando a5) ♘a5 14. c5, seguido de ♖b5.

12. ... ♗xf3

Este cambio se efectúa para evitar la variante que acabamos de comentar. Sin embargo, como la formación de peones es móvil el alfil es superior al caballo. El resto de la partida será una demostración de este axioma.

13. ♕xf3 ♘c6 14. ♖fb1 ♖ae8

Esta jugada todavía no es necesaria. Podría haberse jugado g5 o bien 14. ... ♘a5 15. c5 bxc5 16. ♖b5 c4, etc.

15. ♕h3

Para dejar libre el paso a su peón de la columna "f".

15. ... ♖f6 16. f4 ♘a5 17. ♕f3 d6

En caso de que las negras hubiesen jugado c5, el blanco hubiera respondido con un ataque en el flanco de rey mediante g4. Sin embargo, después de la jugada del texto, las mejores perspectivas para el blanco se encuentran en el centro.

18. ♖e1 ♕d7

Contra e5 hubiera seguido e4 con mejores perspectivas para el blanco.

19. e4 fxe4 20. ♕xe4 g6 21. g3

El blanco intentará, en el momento preciso, una ataque mediante su peón de la columna "h".

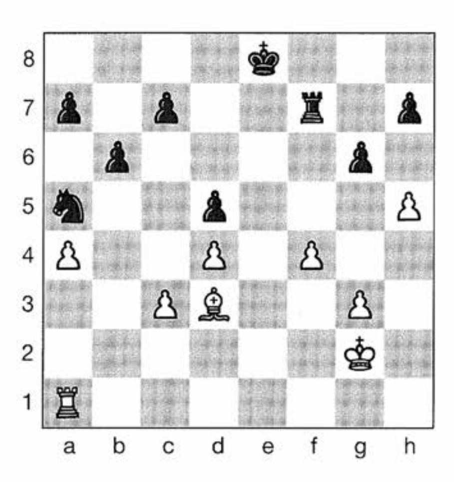
21. ... ♔f8 22. ♔g2 ♖f7

También podía jugarse 22. ... ♕c6 23. ♕xc6 ♘xc6 24. c5 con la amenaza ♗b5.

23. h4 d5

Intentando simplificar la posición ante el ataque blanco. Sin embargo, las debilidades del bando negro quedarán realzadas en el final de la partida. Hubiera ofrecido mejores perspectivas para el negro 23. ... ♘xc4 24. ♗xc4 d5 25. ♗xd5 ♕xd5 26. a5!

24. cxd5 exd5 25. ♕xe8+ ♕xe8 26. ♖xe8+ ♔xe8 27. h5



27. ... ♖f6 28. hxg6 hxg6 29. ♖h1 ♔f8 30. ♖h7 ♖c6 31. g4 ♘c4 32. g5

Amenaza ♖h6 seguido de f5, contra lo que no habría defensa.

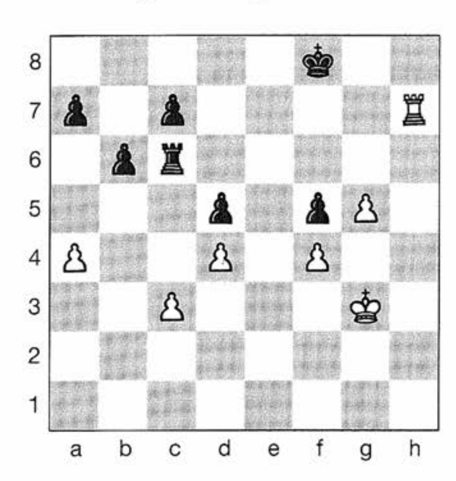
32. ... ♘e3+ 33. ♔f3 ♘f5

Otra posibilidad era 33. ... ♘d1 34. ♖h6 ♔f7 35. f5 ♖xc3 36. fxg6+ ♔g8 37. ♔e2 ♘b2 38. ♗f5 y el blanco gana fácilmente.

34. ♗xf5

Lo más sencillo.

34. ... gxf5 35. ♔g3!



El blanco sacrifica un peón a cambio de infiltrarse con el rey en el campo enemigo.

35. ... ♖xc3+ 36. ♔h4 ♖f3 37. g6 ♖xf4+ 38. ♔g5 ♖e4 39. ♔f6 ♔g8 40. ♖g7+ ♔h8 41. ♖xc7 ♖e8 42. ♔xf5

Mejor que 42. ♔f7 ♖d8.

42. ... ♖e4 43. ♔f6 ♖f4+ 44. ♔e5 ♖g4 45. g7+ ♔g8 46. ♖xa7 ♖g1 47. ♔xd5 ♖c1 48. ♔d6 ♖c2 49. d5 ♖c1 50. ♖c7 ♖a1 51. ♔c6 ♖xa4 52. d6

Y las negras abandonaron.

PARTIDA 27

Capablanca – Spielmann
Nueva York, 1927

Gambito de Dama

VALORA LA IMPORTANCIA DE LOS PEONES PASADOS EN EL MEDIO JUEGO

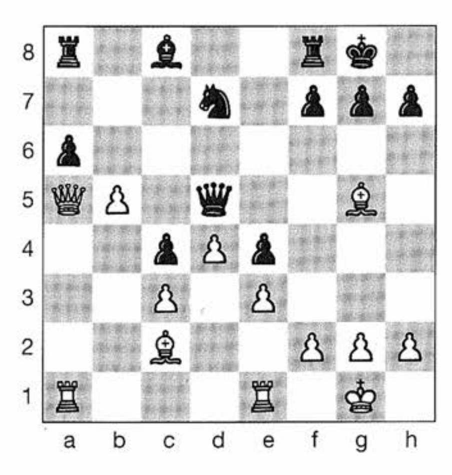
1. d4 d5 2. ♘f3 e6 3. c4 ♘d7 4. ♘c3 ♘gf6 5. ♗g5 ♗b4 6. cxd5 exd5 7. ♕a4 ♗xc3+

Perdiendo inútilmente la pareja de alfiles.

8. bxc3 0-0 9. e3 c5 10. ♗d3 c4 11. ♗c2 ♕e7 12. 0-0 a6 13. ♖fe1 ♕e6 14. ♘d2 b5 15. ♕a5 ♘e4?

Era necesario jugar: 15. ♗b7.

16. ♘xe4 dxe4 17. a4 ♕d5 18. axb5!!



Capablanca se queda impasible ante la amenaza de su alfil y no duda en sacrificarlo por dos peones, uno de ellos pasado en la sexta fila.

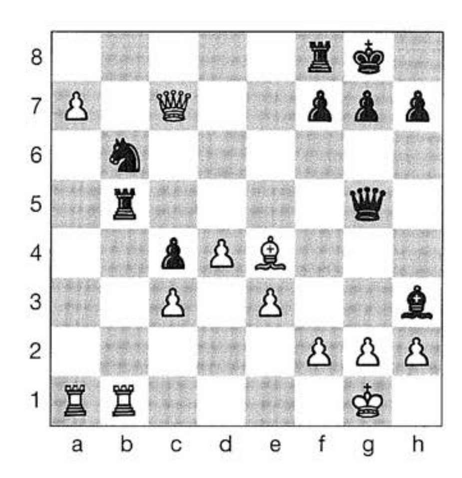
18. ... ♕xg5 19. ♗xe4 ♖b8

Era interesante 19. ... ♖a7 20. b6 ♕xa5 21. bxa7 ♕xa1 22. ♖xa1 ♘b6 23. a8♕ ♘xa8 24. ♗xa8, etc.

20. bxa6 ♖b5 21. ♕c7 ♘b6 22. a7

Dejando la amenaza latente de la coronación del peón.

22. ... ♗h3 23. ♖eb1!



La mejor jugada en este momento.

23. ... ♖xb1+ 24. ♖xb1 f5 25. ♗f3 f4 26. exf4 y el negro abandonó.

No había ninguna buena defensa. Por ejemplo: 26. ... ♖c8 27. ♕xc8+ ♘xc8 28. fxg5 ♘xa7 29. gxh3. O bien 26. ... ♘d5 27. ♕xc4 ♕xf4 28. ♕xd5+, etc.

PARTIDA 28

O. Bernstein – Capablanca
Moscú, 1914

Gambito de Dama

NO SUBESTIMES EL PODER DINÁMICO DE LOS PEONES COLGANTES

En la siguiente e instructiva partida, como es habitual en Capa-

blanca, gana mediante el avance de sus peones colgantes y una posterior jugada sorpresa.

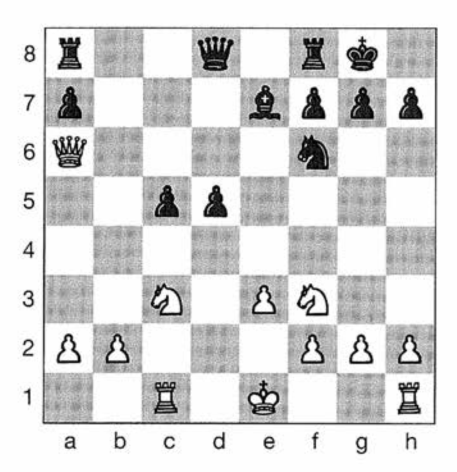
1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 ♗e7 5. ♗g5 0-0 6. e3 ♘bd7 7. ♖c1 b6 8. cxd5 exd5 9. ♕a4 ♗b7 10. ♗a6 ♗xa6 11. ♕xa6 c5

Si 11. ... c6 12. 0-0 ♕c8 (12. ... ♘e4? 13. ♗e7 ♕e7 14. ♕b7 ♖fc8 15. ♘d5! ♕d6 16. ♖c6 Marshall-Kline, Nueva York 1913) (1-0) 13. ♕a4 con ligera ventaja del blanco.

12. ♗xf6?!

Este cambio no es necesario, ya que ayuda al desarrollo del negro.

12. ... ♘xf6 13. dxc5 bxc5



El negro queda con dos peones colgantes que pueden constituir una debilidad en el final de partida. Sin embargo, en el medio juego esta estructura de peones tiene un valor dinámico que puede ser aprovechado mediante el avance de uno de los dos peones.

14. 0-0 ♕b6 15. ♕e2

El blanco rechaza el cambio de damas, ya que supondría un refuerzo en la cadena de peones del negro.

15. ... c4!

La intención de esta jugada es dejar la diagonal abierta a su alfil de e7. El hecho de dejar un agujero en d4 no preocupaba a Capablanca en esta posición.

16. ♖fd1 ♖fd8 17. ♘d4 ♗b4

Esta jugada amenaza cambiar el alfil en c3 y después presionar con el caballo mediante la jugada ♘e4.

18. b3

Con la intención de dejar un peón aislado a Capablanca.

18. ... ♖ac8 19. bxc4 dxc4 20. ♖c2 ♗xc3 21. ♖xc3 ♘d5!

El plan del negro es desbloquear el peón e iniciar su avance.

22. ♖c2

No valía 22. ♖xc4 ♘c3, con ganancia de calidad por el peón.

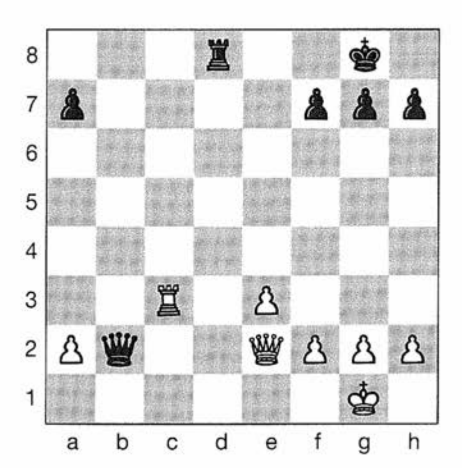
22. ... c3 23. ♖dc1 ♖c5 24. ♘b3 ♖c6 25. ♘d4 ♖c7 26. ♘b5 ♖c5

Aparentemente el peón se pierde, ya que está atacado por tres piezas y defendido por sólo dos.

27. ♘xc3 ♘xc3 28. ♖xc3 ♖xc3 29. ♖xc3

Sin embargo, Capablanca ve una jugada más que Bernstein y realiza un sorprendente movimiento.

29. .. ♛b2!!



30. ♕xb2

El blanco pierde la torre o se le da mate.

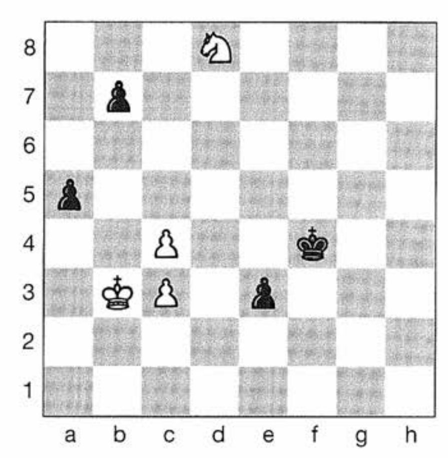
Veamos todas las variantes posibles:

30. ♖c2 ♛b1+ 31. ♕f1 ♛xc2
30. ♖d3 ♛c1+ 31. ♖d1 ♜xd1+
30. ♖c8 ♛b1+ 31. ♕f1 ♛xf1+ 32. ♔xf1 ♜xc8
30. ♕e1 ♛xc3 31. ♕xc3 ♜d1+
30. ♕c2 ♛xc2 31. ♖xc2 ♜d1 mate.
30. ♕d3 ♛a1+! 31. ♕f1 ♛xc3
30. ... ♜d1 mate.

FINAL

Bronstein – Botvinnik
Campeonato del Mundo
de Moscú, 1951

NUNCA JUEGUES MECÁNICAMENTE



En esta posición, el Gran Maestro Bronstein realizó mecánicamente la jugada ♔c2?? y perdió. Sin embargo, hacía tablas fácilmente con el movimiento ♘e6+.

El realizar una determinada jugada sin prestar la debida atención es uno de los errores más comunes entre los ajedrecistas de todas las categorías. En ajedrez, lo evidente, a veces, no lo es tanto. Nunca nos cansaremos de aconsejar que se medite concienzudamente cada jugada.

Veamos lo que ocurrió:

1. ♔c2??

Si se juega 1. ♘e6+ ♚f3 2. ♘d4+ ♚f2 3. ♔a4 e2 4. ♘xe2 ♚xe2 5. ♔xa5 ♚d3 6. ♔b4 b6 7. ♔b3 ♚d2 y la posición es de tablas.

1. ... ♚g3!

Bronstein esperaba ♚f3, pero Botvinnik jugó ♚g3 evitando la maniobra del caballo blanco vía f7 y e5, con lo cual se consigue un precioso tiempo para la defensa.

En caso de 1. ... ♔f3?? 2. ♘f7 ♔f2 3. ♘e5 ya no puede evitarse que el caballo ocupe la casilla d3 desbaratando la coronación del peón.

2. ♔d3

Tampoco se puede evitar la coronación del peón con 2. ♘f7 e2 3. ♔d2 ♔f2.

2. ... ♔f2 3. ♘xb7 e2 4. ♘xa5 e1♕ y el blanco debe abandonar.

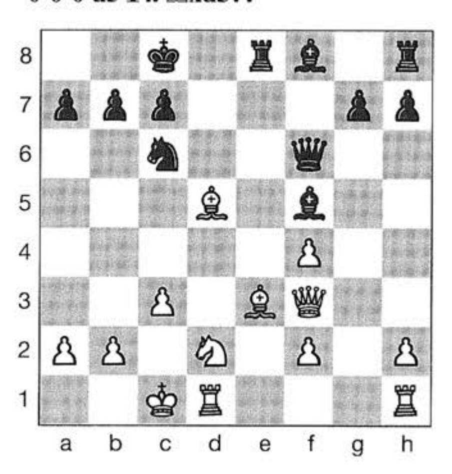
MATES TÍPICOS

Mate de Boden

Schulten – Boden
Londres, 1844

El nombre de mate de Boden lo recibió a causa de la siguiente partida, en la que el jugador Samuel Boden (1826-1882) realiza un espectacular mate:

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. c3 f5 4. ♗c4 ♘f6 5. d4 fxe4 6. dxe5 exf3 7. exf6 ♕xf6 8. gxf3 ♘c6 9. f4 ♗d7 10. ♗e3 0-0-0 11. ♘d2 ♖e8 12. ♕f3 ♗f5 13. 0-0-0 d5 14. ♗xd5??

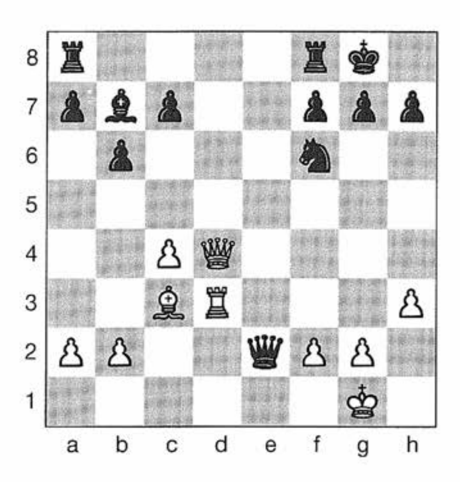


14. ... ♕xc3+!! 15. bxc3 ♗a3 mate.

EJERCICIO 18

Ahues – Hans Müller
Berlín, 1920

¿JUGÓ CORRECTAMENTE EL NEGRO AL ABANDONAR?



Después de la jugada 1. ♕xf6 el bando negro abandonó sin efectuar movimiento alguno. ¿Crees que se equivocó en su drástica decisión? Explica el porqué de tu respuesta.

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

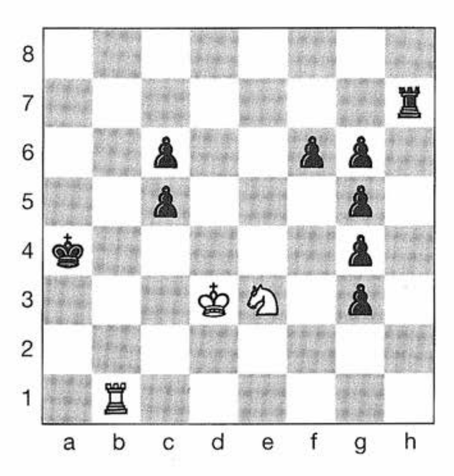
LA COMPOSICIÓN DE CAPABLANCA

En una ocasión preguntaron a Capablanca por qué no había realizado algunas composiciones siendo

tan buen finalista. El campeón del mundo contestó:

–De joven compuse un problema tan difícil que nadie lo podía resolver. Desde entonces no me ha interesado la composición de estudios, pues considero inútil componerlos si nadie los puede solucionar.

He aquí el estudio al que se refería Capablanca:



1. ♔c4 ♚a5 2. ♔xc5 ♚a6 3. ♔xc6 ♚a7 4. ♘d5 ♜h2

Si 4. .. g2? 5. ♘c7 amenaza mate en b7.

5. ♘c3 f5

En caso de 5. ... g2? 6. ♘b5+ ♚a8 7. ♘c7+ ♚a7 8. ♖b7 mate.

6. ♖b7+ ♚a6 7. ♖b6+ ♚a5 8. ♖b5+ ♚a6 9. ♖b4 ♚a7 10. ♘b5+ ♚b8 11. ♘d6+ ♚a8 12. ♘c4 ♜a2 13. ♔c7 ♜a7+ 14. ♔c8 ♜a6 15. ♖b8+ ♚a7 16. ♖b7+ ♚a8 17. ♘b6+ ♜xb6 18. ♖xb6 ♚a7 19. ♖b2 f4 20. ♔c7 ♚a6 21. ♔c6 ♚a5 22. ♔c5 ♚a4 23. ♔c4 ♚a3 24. ♖g2 f3 25. ♖xg3 ♚b2 26. ♖xg4 ♚c1 27. ♖g3 g4 28. ♔d3 ♚b2 29. ♖xg4 f2 30. ♖g2 y la torre acaba por comerse todos los peones.

En 1965 el gran maestro y compositor de ajedrez G. Kasparjan encontró que en la posición de Capablanca 13. ... g2, en lugar de 13. ... ♜a7+, llevaba a tablas. Y en 1977 el gran maestro y teórico N. Novotelnov indicó que el negro puede, ya antes, jugar más fuerte por medio de 6. ... ♚a8 y el blanco no gana. Realmente era difícil resolver el problema si no tenía solución.

EL JOVEN CAPABLANCA

Tenía sólo cuatro años cuando Capablanca corrigió a su padre en una de las habituales partidas que solía jugar en su casa. Sin que nadie le hubiera enseñado el movimiento de las piezas aprendió sólo mirando cómo otros jugaban. Lo más increíble fue que en la primera partida que disputó con su padre le derrotó, ante la sorpresa de todos los presentes.

Por otro lado, Capablanca, siendo todavía un niño, ya había vencido a Corzo, y fue considerado como el campeón de Cuba. El joven Capablanca visitó una pequeña ciudad cubana donde su padre tenía negocios. Por la tarde, entró en

un casino donde se jugaba al ajedrez. El campeón de aquella localidad le preguntó si sabía jugar al ajedrez y Capablanca le contestó que sí y que le gustaría jugar con él. El veterano jugador local le ofreció un caballo de ventaja (práctica habitual en aquel tiempo), a lo que Capablanca asintió humildemente. La partida fue ganada por Capablanca con gran facilidad. Entonces volvieron a jugar, pero esta vez con las fuerzas igualadas y el joven Capablanca ganó nuevamente con autoridad. José Raúl le ofreció entonces la ventaja de un caballo y el resultado de la partida volvió a ser el mismo. El veterano jugador local quedó estupefacto y le preguntó su nombre, al reconocerle como campeón cubano dijo:

– Nunca hubiera imaginado que un niño podía jugar tan bien al ajedrez.

Años después, cuando Capablanca consiguió el campeonato mundial, el veterano entró en el casino gritando, entusiasmado:

– ¡Capablanca se ha proclamado mejor jugador del mundo y yo jugué con él y hasta le di un caballo de ventaja!

CONSEJOS

1. Las piezas deben colocarse en las mejores casillas de acuerdo siempre con un plan preestablecido, pero de una manera armónica, para que colaboren entre ellas y no se entorpezcan entre sí.
2. En ajedrez las minorías pueden vencer a las mayorías. Un peón puede avanzar en ciertas posiciones para crear debilidades frente a una mayoría frontal de peones.
3. Nunca juegues mecánicamente. Un tiempo mínimo de reflexión es imprescindible antes de cada movimiento.
4. No te rindas nunca en una partida, a no ser que no veas ningún tipo de salvación. Piensa siempre que el ajedrez es muy rico en recursos y una posición aparentemente perdida puede tener salvación. Recuerda que nunca se ganó una partida en la que se hubiera abandonado.
5. El ajedrez es un arte. Intenta que tus partidas sean lo más creativas posible; disfruta jugando y creando belleza.
6. Para jugar bien los finales hay dos consejos básicos que debes seguir: ten siempre paciencia y nunca te precipites por muy clara que te parezca la jugada.
7. Los conocimientos técnicos son imprescindibles para ser un buen finalista. Es necesario conocer y estudiar principios básicos como la triangulación y la oposición.

8. Cuando cometas una imprecisión o un error no te desmorones: tu contrincante también puede equivocarse. Intenta jugar las mejores jugadas posibles a partir del momento en que te equivocaste.
9. En cada movimiento hay que considerar la posición con una nueva perspectiva. A veces, todavía creemos que una pieza ejerce una función determinada y no es así.
10. Estudia las aperturas mirando muchas partidas sobre una determinada variante que quieras practicar. Aprende los planes que se deben seguir y cuando tengas una idea general sobre esa apertura es cuando debes acudir a la teoría, pero no al revés.

CAPÍTULO 15

"La habilidad para controlar el tiempo del reloj de ajedrez es tan importante como la técnica para jugar finales." (Alekhine)

UN GENIO LUCHADOR Y BRILLANTE

Alekhine ha sido quizás el jugador más completo de la historia del ajedrez. Dotado de una extraordinaria facilidad para dominar todo tipo de juego, amplió y mejoró los conceptos ajedrecistas de iniciativa, ataque y combinación. Fue además un excelente comentarista de sus partidas, donde plasmó sus aportaciones a la teoría de aperturas y su profundo conocimiento de los finales y del medio juego. Su arrolladora fuerza de voluntad y su amor por el ajedrez elevó a éste a la categoría de arte.

Alexandre Alekhine (Aliojin)

Nacionalidad: De origen ruso, nacionalizado francés.

Nacimiento: En Moscú, el 1 de noviembre de 1892.

Muerte: En Estoril (Portugal), el 23 de marzo de 1946.

Titulación: Campeón mundial entre 1927-1935 y 1937-1946.

Características de su juego: Adoptó una visión dinámica de las teorías establecidas hasta entonces. Su profundísima concepción lógica del juego y su absoluta falta de dogmatismo le llevaron a un nivel de juego prácticamente insuperable. Fue extraordinario en el juego táctico y estratégico. Original, profundo, imaginativo, luchador, excelente teórico, amante del juego complicado y la iniciativa.

Mejores torneos: Moscú, 1908; San Petesburgo, 1912; Hastings, 1922; Carlsbad, 1923; Baden-Baden, 1925; San Remo, 1930; Bled, 1931; Londres, 1932; Dresden, 1936; Montevideo, 1938; Salzburgo, 1942, y Madrid 1945.

Hazañas: Vencer a Capablanca en su encuentro por el Campeonato del Mundo en Buenos Aires en 1927. Sus partidas simultáneas a la ciega. Ha sido el único campeón mundial que murió en posesión del título.

Principal derrota: Su derrota frente a Euwe por el campeonato del mundo en 1935.

→

Principal debilidad: Su afición a la bebida.

Vida privada: Hijo de una acaudalada familia rusa. Le enseñó a jugar su madre y enseguida consiguió una gran destreza en el juego. Se casó en cinco ocasiones; sus dos últimas mujeres eran mucho mayores que él. Llevó una vida azarosa propia de una película de suspense y aventuras. Dicen que sus dos grandes pasiones fueron el ajedrez y él mismo.

Legado: Fue un excelente comentarista de sus propias partidas y las de otros jugadores. Escribió, entre otras, tres obras maestras de la literatura ajedrecística: *El torneo de Nueva York de 1924, Mis mejores partidas 1908-1923* y *Mis mejores partidas 1924-1937.*

Consideración global: Uno de los más brillantes e imaginativos genios de la historia del ajedrez. Revolucionó la teoría de las aperturas y nos dejó la original Defensa Alekhine. Considerado por muchos como el mejor jugador de todos los tiempos. Dotado de una gran capacidad de trabajo, batallador incansable, le arrebató el título a uno de los mitos ajedrecistas más famosos: Capablanca.

PARTIDA 29

A. Alekhine – E. Böök
Margate, 1938

Gambito de Dama Aceptado

EL REY SIN ENROCAR PUEDE SER UN MOTIVO DECISIVO DE ATAQUE PARA EL BANDO CONTRARIO

1. d4 d5 2. c4 dxc4

Entrando en la variante del Gambito de Dama Aceptado. La otras dos opciones básicas son e6 o c6.

3. ♘f3 ♘f6 4. e3 e6 5. ♗xc4 c5 6. 0-0 ♘c6 7. ♕e2 a6

El contrajuego del negro en el Gambito de Dama Aceptado suele basarse en la expansión de sus peones en el flanco de dama.

8. ♘c3 b5 9. ♗b3 b4?!

Esta jugada no es buena, ya que crea al negro algunas debilidades.

10. d5!

Con la intención de abrir líneas de ataque, aprovechando que el rey negro todavía no está enrocado.

10. ... ♘a5

Si 10. ... bxc3 11. ♗a4! ♕xd5 12 .e4 se recupera la pieza y se obtiene mejor posición. Y si 10. ... exd5 11. ♘xd5 ♘xd5 12. ♖d1 ♗e6 13. e4

♘ce7 14. exd5 ♗g4 15. d6 se gana pieza.

11. ♗a4+ ♗d7 12. dxe6 fxe6

En caso de 12. ... ♗xa4 13. exf7+ ♔xf7 14. ♘xa4 se gana un peón y se deja al rey negro en una posición peligrosa.

13. ♖d1!!

Alekhine entrega el caballo con una concepción muy profunda del juego combinativo.

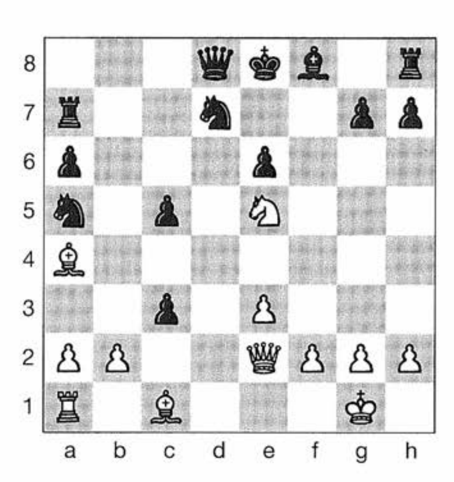
13. ... bxc3

En caso de no aceptar la entrega del caballo 13. ... ♕c7 14. ♗xd7+ ♘xd7 15. ♘e5 el blanco obtiene una gran superioridad posicional.

14. ♖xd7!

Una nueva entrega esta vez de calidad que deja sin respiro al bando negro.

14. ... ♘xd7 15. ♘e5 ♖a7



16. bxc3!

No servía 16. ♕h5+? g6 17. ♘xg6 hxg6 18. ♕xh8 ♔f7 sin obtener nada positivo por parte del blanco.

16. ... ♔e7

Otras posibilidades no son mejores:

16. ... ♗d6 17. ♕h5+ g6 18. ♘xg6 con ventaja blanca.

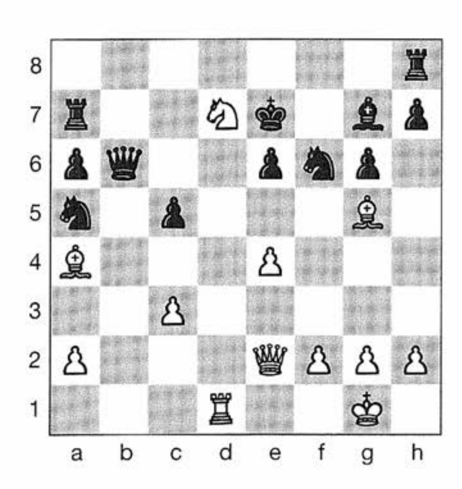
16. ... g6 17. ♕d3 ♕e7 18. e4 y el alfil de casillas negras ya puede empezar a jugar.

16. ... ♕h4 17. e4! ♗d6 18. g3 ♕e7 19. ♘xd7 ♖xd7 20. ♕xa6 con ventaja blanca.

17. e4! ♘f6 18. ♗g5 ♕c7 19. ♗f4 ♕b6

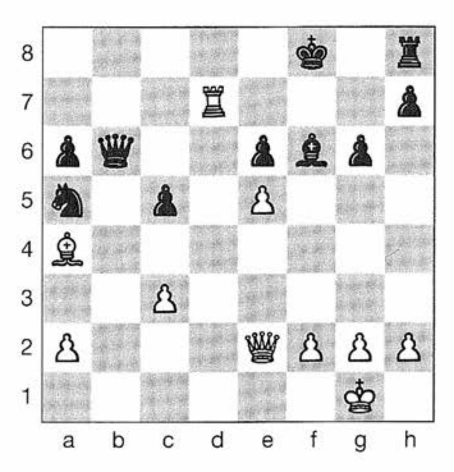
Si 19. ... ♕b7 20. ♕e3! ♘xe4 21. ♗g5+ ♘xg5 22. ♕xg5+ ♔d6 23. ♖d1+ ♔c7 24. ♕d8 mate.

20. ♖d1 g6 21. ♗g5 ♗g7 22. ♘d7!



Se amenaza la dama y la jugada e5 recuperando material.

22. ... ♖xd7 23. ♖xd7+ ♔f8 24. ♗xf6 ♗xf6 25. e5!



Y el negro abandonó. En efecto, si 25. ... ♗g7 [25. ...♗e7 26. ♕f3+ ♔g8 (26. ... ♔g7 27. ♖xe7+ ♔h6 28. ♕f4+ g5 29. ♕f6+ ♔h5 30. ♗d1+ g4 31. ♖g7 y el mate es inevitable) 27. ♖xe7 ♕b1+ 28. ♗d1 ♕f5 29. ♕a8+ ♕f8 30. ♖e8 ganando.] 26. ♕f3+ ♔e8 27. ♕f7 mate.

PARTIDA 30

Alekhine – Tartakower
Viena, 1922

Defensa Francesa

CUANDO TE ENCUENTRES EN UN FINAL DE TORRES Y ALFILES DE DISTINTO COLOR Y TENGAS ALGÚN TIPO DE VENTAJA, NO CAMBIES LAS TORRES

La siguiente partida, comentada según las anotaciones del propio Alekhine en su libro *Mis mejores partidas 1908-1923*, es un magnífico ejemplo de cómo conducir un final de torres y alfiles de distinto color.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 dxe4 5. ♗xf6

La continuación 5. ♘xe4 ♗e7 6. ♗xf6 ♗xf6 7. ♘f3 no ofrece ninguna ventaja al blanco.

5. ... gxf6 6. ♘xe4 f5 7. ♘c3

La jugada 7. ♘g3 no era buena a causa de 7. ... c5!

♗g7 8. ♘f3 0-0 9. ♕d2

En caso de 9. ♗c4 c5! 10. d5 b5 11. ♗xb5 ♕a5 12. ♗e2 ♗xc3+ 13. bxc3 ♕xc3+ seguido de exd5 con ventaja del negro.

9. ... c5!

Con la intención de fortalecer la acción del alfil de rey de las negras.

10. dxc5 ♕a5 11. ♘b5 ♕xd2+ 12. ♘xd2

El cambio de damas ha favorecido al bando negro, ya que ha eliminado las posibilidades de ataque blanco en el flanco de rey.

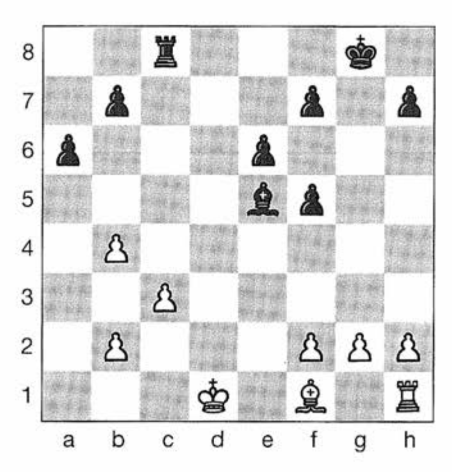
12. ... ♘a6

Mejor que 12. ... ♗xb2 13. ♖b1 ♗e5 14. ♘c4 con mejor juego del blanco.

13. c3 ♘xc5 14. ♘b3 ♘xb3 15. axb3 a6 16. ♘d6 ♖b8 17. b4

Con la intención de eliminar uno de sus peones doblados.

17. ... ♖d8 18. 0-0-0 ♗e5 19. ♘xc8 ♖xd1+ 20. ♔xd1 ♖xc8



El presente final ofrece mejores perspectivas a las blancas, ya que tienen su rey más activo, mayoría de peones en el flanco de dama, todos los peones del negro están en las casillas del mismo color del alfil blanco y además uno de ellos está aislado.

21. ♗e2 ♔f8 22. ♔c2 ♖c7 23. ♖a1 ♔e7 24. h3 f4?

Un plan equivocado. Era mejor 24. ... ♗d4 seguido de ♗b6.

25. ♔b3

Impidiendo definitivamente la jugada ♗d4 de las negras.

25. ... ♖d7 26. ♖a5!

Con la intención de pasar la torre al flanco de rey.

26. ... ♗c7

No valía 26. ... f6 27. ♗f3 ♔d8 28. b5 axb5 29. ♖xb5 ♔c8 30. ♖b6 ♖e7 31. ♔c4 seguido de ♔d3 y el avance de peones en el flanco de dama.

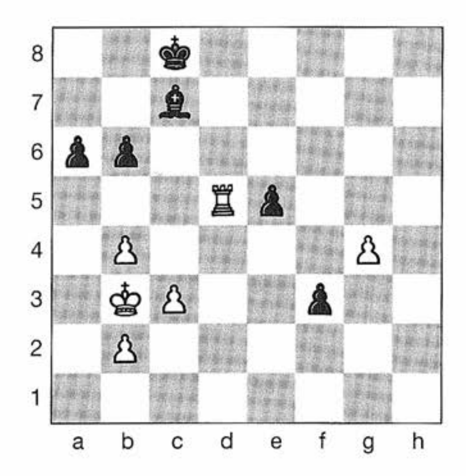
27. ♖h5 ♖d2 28. ♗f3 b6 29. ♖xh7 ♖xf2 30. ♗h5! ♖xg2 31. ♖xf7+ ♔d8!

Mucho mejor que 31. ... ♔d6 32. ♖xf4 con clara ventaja del blanco.

32. ♗g4 e5 33. ♖d7+ ♔c8 34. ♖d2+ ♖xg4 35. hxg4 f3!

Si 35. ... e4 36. ♖d4! f3 37. ♖xe4 f2 38. ♖e8+ seguido de ♖f8 ganando la partida. Parece que el negro tiene buenas posibilidades pero...

36. ♖d5!!



36. ... e4

Después de 36. ... f2 37. ♖d1 e4 38. ♔c2 ♗f4 39. ♖f1 e3 40. ♔d1 el rey detiene los peones al estar en casillas del mismo color que su alfil.

37. ♖f5 ♗g3 38. g5 ♔d7 39. g6 ♔e6 40. g7 ♔xf5 41. g8♕ ♗f4 42. ♕f7+ ♔g4 43. ♕g6+ ♗g5 44. ♕xe4+ ♔g3 45. ♕g6 ♔g4 46. ♕xb6

Y el negro abandonó.

PARTIDA 31

Alekhine – Nimzowitsch
San Remo, 1930

Defensa Francesa

OCUPA LAS COLUMNAS ABIERTAS CON TUS PIEZAS MAYORES

La siguiente partida, jugada entre dos excelentes jugadores (Alekhine y Nimzowitsch) es una muestra perfecta de la estrategia que debe seguirse para aprovechar el potencial de las columnas abiertas. El jugador que consigue apropiarse de una columna ejerce una presión sobre el campo contrario que muchas veces conduce a la victoria.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗b4

Con esta jugada se entra en la conocida variante Winaver de la Defensa Francesa.

4. e5

Con la intención de adueñarse de la casilla f6.

4. ... c5

Característico ataque sobre la base de la cadena de peones, muy típica en estas posiciones.

5. ♗d2 ♘e7 6. ♘b5

Amenaza ♘d6+ impidiendo el enroque del rey negro.

6. ... ♗xd2+ 7. ♕xd2 0-0 8. c3

Para reforzar la cadena de peones.

8. ... b6?

Otras posibilidades mejores era las siguientes:

8. ... ♘bc6.
8. ... ♘f5 9. ♗d3 (9. g4!? ♘h4!) 9. ... ♗d7 10. ♘f3 ♗xb5 11. ♗xb5 ♕b6 12. ♗d3 ♘c6 con juego igualado (partida Stolz-Nimzowitsch 1934).
8. ... f6!? 9. exf6 gxf6 10. dxc5 ♘d7! 11. b4 a5 (11. ... b6) 12. ♘f3 b6 con igualdad (partida Martínez-Arencibia, Cuba 1988).

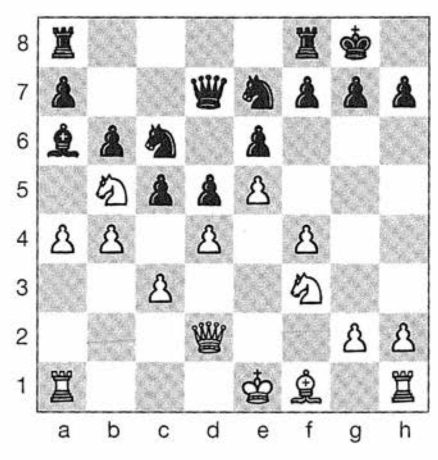
9. f4

Otro peón para reforzar la estructura de peones blancos.

9. ... ♗a6 10. ♘f3 ♕d7 11. a4 ♘bc6
Si 11. ... c4 12. ♘d6 (12. ♘a3 ♕xa4) 12. ... ♘c8.

12. b4!

La ventaja blanca es clara: posee el alfil bueno, gran ventaja de espacio, su estructura de peones es sólida y sus piezas tienen mayor movilidad. Ahora sólo faltaba abrir líneas de penetración en el campo enemigo.



La última jugada del blanco obliga a la obertura de la columna de alfil de dama.

12. ... cxb4

Después de 12. ... c4 13. ♘a3♘d8 14. ♘c2 con mejor juego del blanco. Según Euwe 13. ♘d6 también ofrecía ventaja al blanco.

13. cxb4 ♗b7 14. ♘d6 f5?!

Con la intención de bloquear el flanco de rey.

Si 14. ... a5 15. b5 ♘b4 16. ♗d3 f5 con ligera ventaja del blanco (15. ♗b5 axb4 16. 0-0 con ventaja blanca), o bien 15. bxa5 ♘xa5 16. ♕b4 ♗a6! con juego igualado.

15. a5! ♘c8

Es necesario expulsar el molesto caballo situado en d6.

Si 15. ... bxa5 16. b5 ♘d8 17. ♖xa5 la ventaja es del blanco.

16. ♘xb7

Cambio del alfil para debilitar las casillas de cuadros blancos.

16. ... ♕xb7 17. a6 ♕f7

Después de 17. ... ♕e7 18. ♗b5 ♘xb4 19. ♖b1 con clara ventaja blanca.

18. ♗b5 ♘8e7 19. 0-0 h6

Otra interesante continuación, según Alekhine, era 19. ... ♖fc8?!

20. ♖fc1

El comienzo de la lucha por la columna abierta.

20. ... ♖fc8 21. ♖c2 ♕e8

Según análisis de Alekhine, 21. .. ♘d8 22. ♖ac1 ♖xc2 23. ♖xc2 ♖c8 24. ♗d7 ♖xc2 25. ♕xc2. O bien (24. ♖xc8 ♘xc8 25. ♕c3 ♘e7 26. ♕c7) con ventaja del blanco.

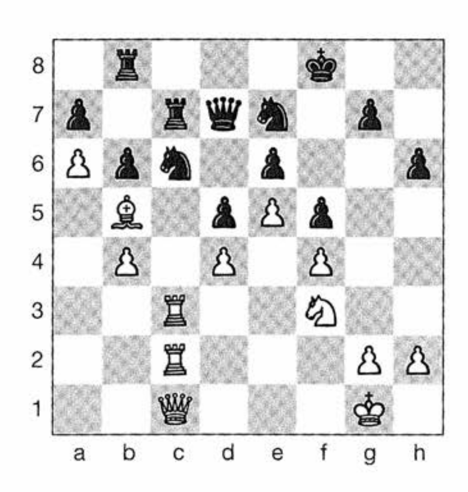
22. ♖ac1

Era mejor 22. ♖a3! ♖c7 23. ♖ac3 ♖ac8 24. ♕c1 con ventaja del blanco.

22. ... ♖ab8 23. ♕e3 ♖c7 24. ♖c3!

Con la intención de colocar toda la artillería pesada en la única columna abierta.

24. ... ♕d7 25. ♖1c2 ♔f8



El rey acude para ayudar a sus piezas en el escenario de la lucha.

26. ♕c1!

El plan se lleva a cabo tal como estaba previsto, sin que el negro pueda hacer nada para impedirlo.

26. ... ♖bc8 27. ♗a4!

Empiezan las amenazas. De momento la intención es jugar b5 ganando pieza.

27. ... b5 28. ♗xb5 ♔e8 29. ♗a4

La entrega del peón de caballo no ha servido para nada, el blanco vuelve con sus amenazas.

29. ... ♔d8

El rey llega justo a tiempo para defender sus torres. El problema es que se ha producido una posición en la que las negras no tienen buenas jugadas.

30. h4!

Movimiento de espera, ya que el negro está en zugzwang.

30. ... h5 31. ♔h2 g6 32. g3 ♕e8?

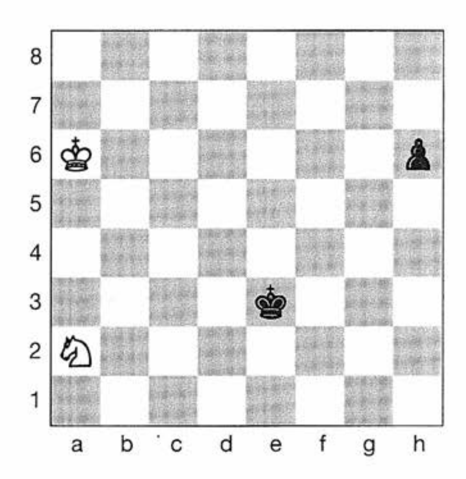
Jugada mala porque pierde, pero no había ninguna maniobra salvadora.

33. b5

El negro abandonó ante la pérdida inevitable de material.

FINAL

Estudio de Grigoriev
1932
DEBES BUSCAR CON CUIDADO LAS VÍAS ADECUADAS PARA QUE TU CABALLO DETENGA EL PEÓN PASADO



La posición del diagrama es un buen ejemplo de la lucha del caballo contra el peón pasado. El caballo es una pieza poco ágil para detener los peones, pero en ciertas circunstancias puede encontrar una vía de acceso que haga imposible la coronación.

1. ♘b4 h5 2. ♘c6

No 2. ♘d5+? ♔f3! (oposición del rey en diagonal) desde este cuadro, el rey negro controla todo intento del caballo para detener el peón.

2. ... ♔e4

Si 2. ... h4 3. ♘e5 h3 o bien (3. ... ♔f4 4. ♘g6+ y tablas.) 4. ♘g4+ y el blanco detiene el peón con su caballo.

3. ♘a5!!

Paradójicamente, el blanco se aparta de su camino hacia el peón negro, pero de hecho es el único cuadro al que puede ir para conseguir las tablas.

Después de 3. ♘d8? h4 4. ♘e6 ♔f5 5. ♘d4+ ♔g4 6. ♘c2 ♔f4 7. ♘e1 h3 8. ♘d3+ ♔g3 y el negro gana.

3. ... h4 4. ♘c4!

No era bueno 4. ♘b3? ♔e3 y el rey corta el paso al caballo consiguiendo con ello la coronación de su peón.

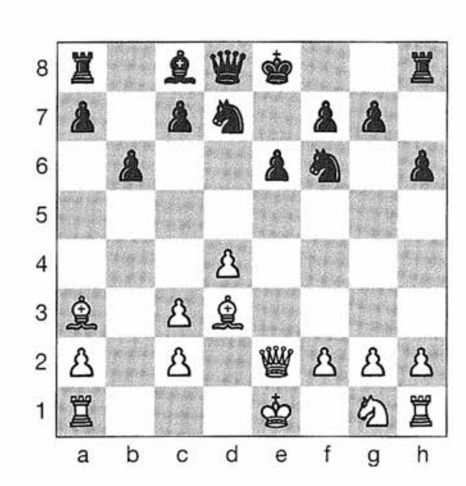
4. ... h3 5. ♘d2+ ♔e3 6. ♘f1+ ♔f2 7. ♘h2 ♔g2 8. ♘g4 ♔g3 9. ♘e3 ♔f3 10. ♘f1 ♔g2 11. ♘e3+ y tablas, ya que el peón no puede coronar.

MATES TÍPICOS

Mate de los dos alfiles de Alekhine

Alekhine – Vasic

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♗b4 4. ♗d3 ♗xc3+ 5. bxc3 h6 6. ♗a3 ♘d7 7. ♕e2 dxe4 8. ♗xe4 ♘gf6 9. ♗d3 b6?

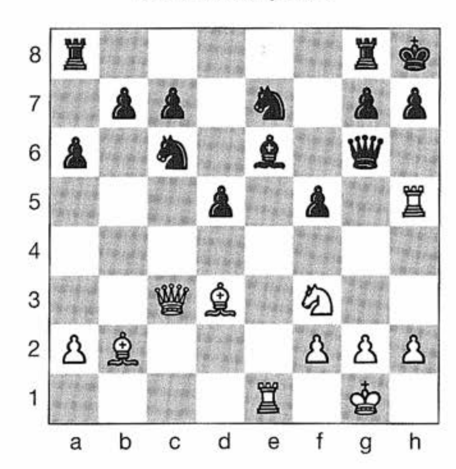


10. ♕xe6+ fxe6 11. ♗g6 mate.

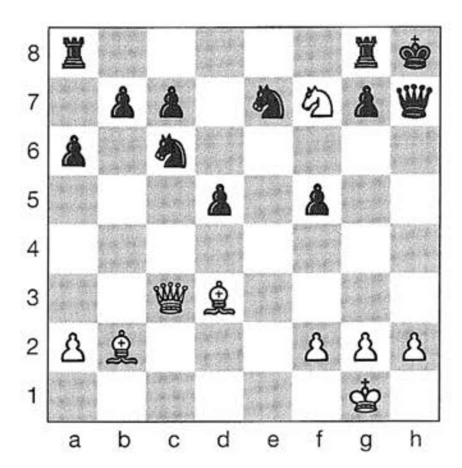
MATES TÍPICOS

Mate de la coz

Atkinson – NC
Manchester, 1929



1. ♖xe6 ♕xe6? (♕xh5!) 2. ♘g5 ♕g6 3. ♖xh7+ ♕xh7 4. ♘f7 mate.



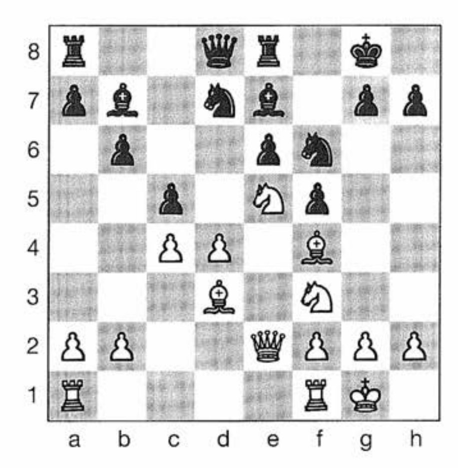
¿Puedes encontrar la continuación ganadora del blanco?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

ALEKHINE TOMA DE SU PROPIA MEDICINA

Alekhine – Feldt
Tarnopol, 1916

En una sesión de simultáneas a ciegas, Alekhine fue capaz de realizar una verdadera obra de arte mediante la siguiente combinación:



1. ♘f7!! ♔xf7 2. ♕xe6+! ♔g6

Si 2. ... ♔xe6 3. ♘g5 mate.

O bien 2. ... ♔f8 3. ♘g5 ♘e5 4. dxe5 con ventaja decisiva.

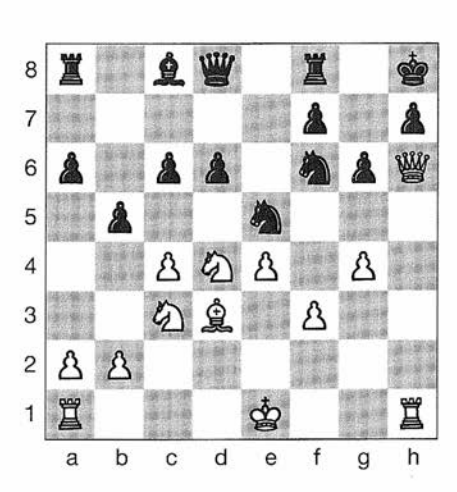
3. g4! ♗e4 4. ♘h4 mate.

Euwe – Alekhine
Zurich, 1934

EJERCICIO 19

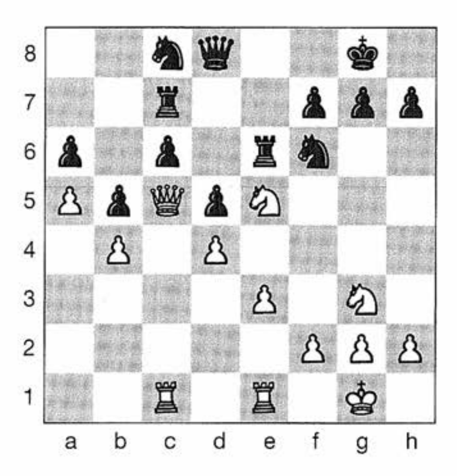
Hort – Byrne
Olimpiada de Varna, 1962

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



El bando blanco tiene una típica posición de ataque sobre la columna abierta “h”. Pero no es sencillo encontrar el remate, ya que el caballo en f6 defiende el crítico punto h7.

Al cabo de dieciocho años, Alekhine, en una partida contra Euwe, se encontró en la situación que muestra el diagrama:



El blanco jugó:

1. e4!

Una buena jugada que requiere un concienzudo cálculo. Alekhine contestó:

1. ...♘xe4 2. ♘xe4 dxe4 3. ♖xe4 f6?

Sin duda, Alekhine no recordaba la maravilla que había creado dieciocho años antes en la partida antes comentada y permitió que Euwe realizara la siguiente jugada:

4. ♘f7!! ♕e8

Si 4. ... ♔xf7 5. ♕h5+ ♔e7 6. ♖xe6+ ♔xe6 7. ♖e1+ ♔d7 (7. ... ♔d6 8. ♕c5+ ♔d7 9. ♕f5+ ♔d6 10. ♕e6 mate) 8. ♕f5+ ♔d6 9. ♕e6 mate.

5. ♖xe6 ♕xe6 6. ♘d8

Tras lo cual Euwe ganó el peón de c6 y poco más tarde la partida.

EL AJEDREZ COMO LENGUA MATERNA

Réti dijo una vez de Capablanca: "Lo que más sorprende de Capablanca es su gran seguridad y la casi ausencia de errores en su juego. Sin duda, es consecuencia de haber aprendido a jugar a la edad de cuatro años. En cierto sentido, el ajedrez era como su lengua materna".

CONSEJOS

1. No temas que tus contrincantes tengan mucho ELO a la hora de enfrentarte a ellos. Tú debes jugar lo mejor que sepas. Ten en cuenta que ningún ajedrecista, por fuerte que sea (incluidos los campeones mundiales), lo puede calcular todo y, por tanto, todo el mundo se puede equivocar.
2. No abras o permitas que tu contrincante abra las columnas centrales si tu rey está sin enrocar.
3. En ajedrez también es cierto, la mayoría de las veces, el viejo dicho de que la mejor defensa es un buen ataque.
4. El peón que avanza deja tras de sí alguna casilla débil que ya nunca podrá volver a defender.
5. La estructura formada por los peones es uno de los elementos básicos para elaborar nuestros planes estratégicos.
6. Los peones pasados deben ser bloqueados con nuestras piezas de tal forma que no puedan avanzar.
7. Evita mover una misma pieza varias veces en la apertura, aunque ten en cuenta que puede haber excepciones, como es el caso de la defensa Alekhine.
8. Busca un buen jugador (a ser posible Gran Maestro) que se adapte a tus gustos en aperturas y manera de jugar al ajedrez y conviértelo en tu modelo. Copiar de los grandes ajedrecistas, que ya han pasado antes por los problemas a los que nos enfrentamos nosotros, es de una gran ayuda.
9. El ajedrez es un juego de paciencia y de lógica: trata de cultivar estas virtudes.
10. Psicológicamente hablando, la amenaza es más fuerte que su ejecución, ya que si la llevamos a cabo, nuestro adversario se libera de la tensión que le produce esta amenaza.

"Cuando tengo las blancas gano porque tengo la iniciativa y cuando tengo las negras, gano porque soy Bogoljubow." (Bogoljubow)

LA CONFIANZA Y EL OPTIMISMO

Efim Bogoljubow fue uno de los más destacados jugadores de su época, aunque no llegó a campeón del mundo por coincidir con el genial Alekhine, que lo derrotó en sus encuentros por el título mundial. Su contrastada calidad como jugador y su infinita confianza en sí mismo fueron factores esenciales de sus éxitos.

Efim Bogoljubow

Nacionalidad: Alemán de origen ucraniano.

Nacimiento: En Stanislawsik, el 14 de abril de 1889.

Muerte: El 18 de junio de 1952.

Titulación: Gran Maestro Internacional, candidato al título mundial en dos ocasiones.

Características de su juego: Ingenioso y vigoroso estilo posicional, pero no exento de gran talento táctico.

Mejores torneos: Pistyan, 1922; Carlsbad, 1923; Moscú, 1925 (por delante de Capablanca y Euwe); Berlín, 1926; Bad Kissinguen, 1928; Stuttgart 1939.

Principal derrota: Frente a Alekhine en dos ocasiones por el título mundial en 1929 y 1934.

Principal debilidad: Su irregularidad, excesivo optimismo y falta de objetividad.

Legado: Fue un buen teórico y nos dejó la Defensa Bogo-India. Entre sus obras escritas destacan: *Moscú 1925* y *d4!, la apertura moderna*.

→

Vida privada: Fue considerado como un enemigo de la URSS al nacionalizarse alemán. Dotado de un gran sentido del humor, tenía un carácter afable y simpático.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores de la primera mitad del siglo XX. Según Réti: "Una corriente salvaje que rompe todos los diques".

PARTIDA 32

E. Bogoljubow – A. Rubinstein
Estocolmo, 1920

Apertura Española

SORPRENDE A TU ADVERSARIO CON JUGADAS AUDACES

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗b5 ♘d4 5. ♘xe5

La opción más utilizada es 5. ♗a4.

5. ... ♘xe4

La única jugada correcta en esta posición era 5. ... ♕e7! 6. f4 ♘xb5 7. ♘xb5 d6 8. ♘f3 ♕xe4+ 9. ♔f2 ♘g4+ 10. ♔g3 ♕g6 11. ♘h4 ♕h5 con mejor juego del negro.

6. ♘xe4 ♘xb5 7. ♘xf7!

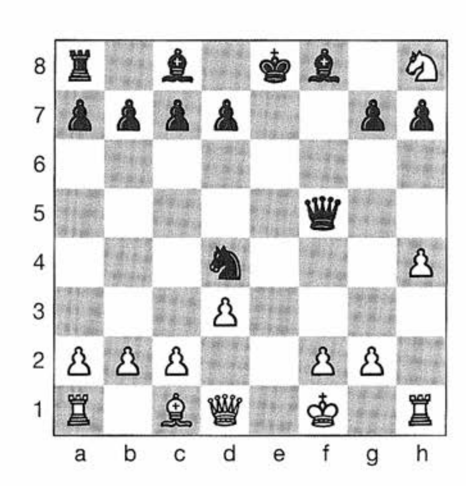
Sorprendente jugada de Bogoljubow, con la que consigue ventaja.

7. ... ♕e7

Después de 7. ... ♔xf7 8. ♕h5+ ♕b5 recuperando la pieza.

8. ♘xh8 ♕xe4+ 9. ♔f1! ♘d4 10. d3 ♕f5 11. h4!!

Excelente jugada que permite la irrupción de la torre de rey vía h3. Amenaza también ♗g5.



11. ... b6

Si 11. ... b5 12. ♗g5 seguido de ♕h5.

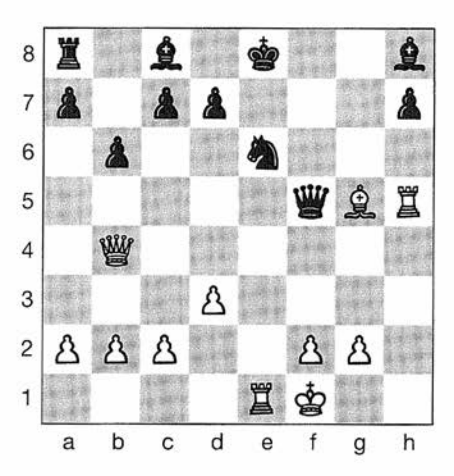
12. ... g6

Después de 12. ... h6 13. ♗e3 a lo que seguiría la jugada h5.

13. ♕d2 ♗g7 14. ♖e1+ ♘e6 15. h5! gxh5 16. ♖xh5 ♗xh8

Las negras tienen ventaja material, pero su pobre desarrollo y la descoordinación de sus piezas hace que se encuentren en una situación muy mala.

17. ♕b4!



Jugada que permite la decisiva entrada de la dama en juego.

17. ... c5

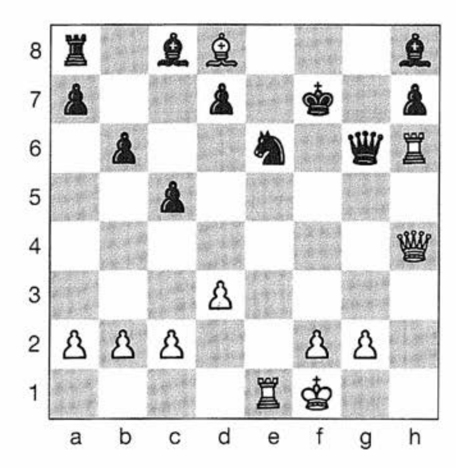
Si 17. ... d6 18. g4! ♕g6 19. ♕b5+ ♗d7 20. ♕f5! con gran ventaja blanca.

O bien 17. ... ♔f7 18. ♕e7+ ♔g8 19. ♖xe6 dxe6 20. ♗h6! con ventaja blanca.

18. ♕h4 ♔f7 19. ♗d8!

Esta jugada conduce al negro a una situación desesperada.

19. ... ♕g6 20. ♖h6



20. ... ♕xh6

La dama no tenía salida. Por ejemplo: 20. ... ♕f5 21. g4 ♕d5 22. ♕e7+ ♔g8 23. ♕xh7+ ♔f8 24. ♕xh8+ ♔f7 25. ♖f6 mate.

21. ♕xh6 ♘xd8 22. ♕h5+

Y el negro abandonó.

En efecto si 22. ... ♔f6 23. ♕e5+ ♔g6 24. ♕e4+ ganando la torre.

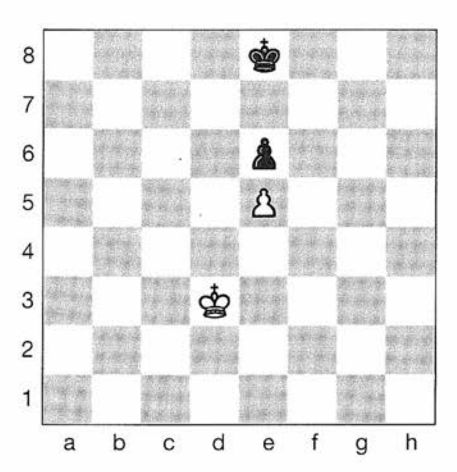
Y si 22. ... ♔g7 23. ♖e7+ ♔f6 24. ♕h4+ ♔f5 25. g4+ ♔g6 26. ♕h5+ ♔f6 27. ♕e5+ ♔g6 28. ♕f5+ ♔h6 29. ♕h5 mate.

FINAL

LA OPOSICIÓN EN UN FINAL DE PEONES

La siguiente posición es muy instructiva, pues se puede producir con asiduidad en la práctica. El bando blanco gana, pero debe tener mucho cuidado en hacer las ju-

gadas precisas, porque en caso contrario puede, incluso, llegar a perder.



El método ganador es el siguiente:

1. ♔c4!

La única jugada ganadora.
Si 1. ♔d4 ♔d8! y el negro gana la oposición.

1. ... ♔d7

Otra posibilidad es 1. ... ♔f7 para intentar comerse el peón blanco. Pero fracasa por 2. ♔c5 ♔g6 3. ♔c6! Un error grave sería 3. ♔d6? por 3. ... ♔f5! y el blanco se encuentra en zugzwang. Y si 3. ... ♔g5 4. ♔d7! ♔f5 5. ♔d6.

2. ♔b5!

La oposición en diagonal.

No sirve 2. ♔c5? por 2. ... ♔c7! y el negro gana la oposición.

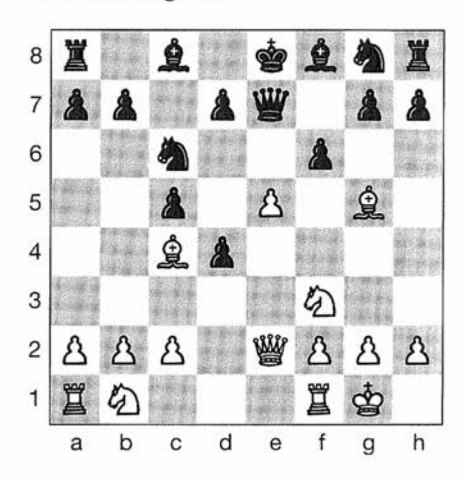
2. ... ♔c7 3. ♔c5 ♔d7 4. ♔b6 ♔d8 5. ♔c6 ♔e7 6. ♔c7 ♔e8 7. ♔d6 ♔f7 8. ♔d7 y el blanco se come el peón y gana la partida.

MATES TÍPICOS

Mate de Ponziani

Lorenzo Domenico Ponziani, (1719-1796) fue uno de los más destacados jugadores de la escuela ajedrecística de Módena (Italia); en 1769 publicó el libro *El incomparable juego del ajedrez.*

1. e4 e5 2. ♗c4 ♘f6 3. d4 exd4 4. e5 ♕e7? 5. ♕e2 ♘g8 6. ♘f3 c5 7. 0-0 ♘c6 8. ♗g5 f6



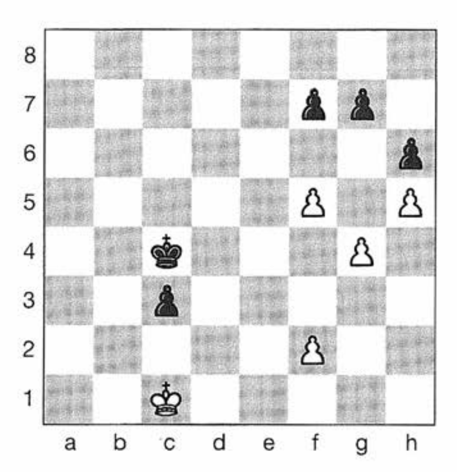
9. exf6 ♕xe2 10. f7 mate.

EJERCICIO 20

Lasker – Moll
1904

En la siguiente posición que muestra el diagrama, el que fue

campeón mundial, E. Lasker, jugó f4. ¿Consideras que con esta jugada se gana, se pierde o se consiguen tablas? En cualquier caso, indica el mejor método para conducir la partida.

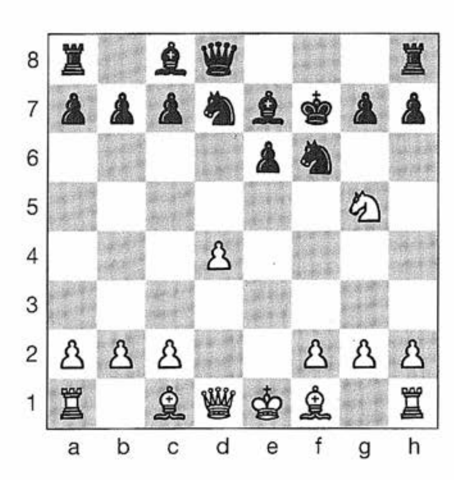


ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

¿QUIERE USTED CAMBIAR LOS COLORES?

Efim Bogoljbow fue uno de los mejores jugadores de su época, ya que incluso llegó a jugar dos finales por el campeonato mundial con Alekhine. Era ucraniano de nacimiento, pero vivió la mayor parte de su vida en Alemania. En una partida amistosa, jugada contra una señora (supuestamente campeona femenina de Alemania en 1935), se produjo la siguiente posición:

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♘d7 5. ♘f3 ♘gf6 6. ♘eg5 ♗e7 7. ♘xf7 ♔xf7 8. ♘g5+



Bogoljubow, viendo el talante preocupado de su contrincante, le pregunto qué le ocurría, a lo que la señora contestó:

– Es que creo que estoy perdida, porque si muevo mi rey a e8 o f8 pierdo la dama y si lo muevo a g8, después de ♘xe6 seguido de ♘xc7 pierdo la torre.

Bogoljubow le contestó amablemente:

– Lo que podemos hacer, si a usted le parece bien, es cambiar de colores.

La señora accedió, encantada, tras lo cual la partida continuó.

8. ... ♔g8 9. ♘xe6 ♕e8 10. ♘xc7?? ♗b4! mate.

TARTAKOWER Y LOS CAMPEONES DEL MUNDO

Tartakower dijo:

– Philidor fue el primero en darse cuenta de la importancia de los peones; Morphy llevó sus piezas al ataque contra el rey; Steinitz tendía hacia lo metódico; Lasker se caracterizaba por la elasticidad; Capablanca por la lógica de la lucha y Alekhine, a diferencia de todos los campeones, perseguía el combate por sí mismo.

Por otro lado, cuando se le preguntó quién era el mejor jugador de todos los tiempos respondió:

– Si consideramos el ajedrez como ciencia: Capablanca. Si consideramos el ajedrez como arte: Alekhine. Si consideramos el ajedrez como lucha: Lasker.

Naturalmente que Tartakower no conocía a Fischer, ni a Kasparov, los dos genios posteriores a su época que, sin duda, deben incluirse entre los mejores.

CONSEJOS

1. Si un jugador tiene muchos planes para elegir quiere decir que su posición es buena: cuando se está en inferioridad las jugadas suelen ser obligadas.
2. Una de las habilidades más importantes del ajedrecista debe ser saber encontrar las debilidades de su adversario para, en base a ellas, crear un plan ganador.
3. No debemos atacar si nuestro contrincante no tiene algún punto débil. Lo que tenemos que hacer es intentar crear debilidades para luego atacarlas.
4. Siempre existe alguna casilla de nuestro adversario que es más débil que las demás. Sobre ese objetivo debemos dirigir nuestro ejército.
5. Una pieza indefensa suele ser siempre un objetivo a explotar.
6. En ajedrez, debemos intentar tener un objetivo lo más claro posible; si estamos cambiando continuamente de plan no obtendremos buenos resultados.
7. Si conduces las piezas blancas, debes intentar ganar; no debes jugar a tablas, ya que la victoria es más difícil de obtener con las piezas negras.
8. Los caballos son más potentes que los alfiles en posiciones cerradas y estáticas.
9. Los caballos son piezas de corto alcance: evita colocarlos en los extremos del tablero.
10. Los caballos coordinan, en términos generales, mejor con la dama que los alfiles.

CAPÍTULO 17

"Los errores están siempre ahí esperando que alguien los cometa." (Dr. Tartakower)

LA REVISIÓN DE LOS ANTIGUOS DOGMAS

Tartakower fue un personaje ingenioso, tanto en su juego como en sus escritos. Creó nuevas aperturas, como la Catalana y la Orangután. Sus revisiones teóricas no sólo contemplaron las aperturas, sino también conceptos estratégicos y finales. Sus nuevas ideas formaron parte de la escuela hipermoderna, cuyos máximos representantes fueron Nimzowitsch y Réti.

Savielly Tartakower

Nacionalidad: Francesa, de origen ruso.

Nacimiento: En Rostov (Rusia), el 9 de febrero de 1887.

Muerte: En París, el 5 de febrero de 1956.

Titulación: Gran Maestro.

Características de su juego: Innovador e imaginativo, representante de la corriente hipermoderna. Fue uno de los mejores jugadores de finales de su época.

Mejores torneos: Nuremberg, 1906; Munich, 1909; Viena, 1920; Bartfeld, 1926; Londres, 1927; Hastings, 1928; Barcelona, 1929 y 1934; Niza, 1930; Lieja, 1930; Lodz, 1935; Hastings, 1945; Venecia, 1947; Budapest, 1948, y Beverwijk, 1949.

Hazañas: Fue el creador de famosas aperturas, como la Catalana o la Orangután. Revitalizó la Defensa Holandesa y creó líneas esenciales en el Gambito de Dama.

Principal debilidad: Sus resultados irregulares.

Vida privada: De origen judío nacido en Rusia, vivió la mayor parte de su vida en Francia. En 1909 se doctoró en leyes. Gran políglota, dominaba más de cinco lenguas. Luchó activamente en la primera guerra mundial.

→

Fue todo un caballero fuera y dentro del tablero. Dotado de un fino humor, fue un escritor brillante e ingenioso.

Legado: Su obra escrita más famosas es *La partida de ajedrez hipermoderna*, pero tiene otros magníficos libros como *Estrategia moderna, Breviario del ajedrez* y *Os habla Tartakower*. Fue un incansable escritor y uno de los periodistas más famosos dedicados al ajedrez.

Consideración global: Uno de los jugadores más fuertes de los años 1926 - 1935.

PARTIDA 33

UTILIZA TUS PEONES PARA DEBILITAR EL ENROQUE ENEMIGO

S. Tartakower – S. Tarrasch, Goteborg, 1920
Apertura de los dos Caballos

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♘f6 4. d4 exd4 5. 0-0 ♘xe4 6. ♖e1 d5 7. ♗xd5 ♕xd5 8. ♘c3 ♕a5 9. ♘xe4

Si 9. ♖xe4+?! ♗e6 10. ♘xd4 0-0-0 11. ♗e3 ♗f5 con ventaja negra; o bien 9. ♘xd4 ♘xd4 10. ♕xd4 f5 y el negro está mejor.

9. ... ♗e6 10. ♘eg5 0-0-0 11. ♘xe6 fxe6 12. ♖xe6 ♗e7 13. ♘e5 ♘xe5

Después de 13. ... ♕d5 14. ♕g4! ♘xe5 15. ♖xe5+ ♕d7 16. ♕xg7 el blanco está mejor.

14. ♖xe7 ♖d7

Otras posibilidades eran 14. ... ♖he8 15. ♗d2! (No 15. ♖xg7? ♘f3+ con ventaja negra. 15. ... ♕d5 16. ♖xe8 ♖xe8 17. ♕h5 con ventaja blanca. Otras posibilidades eran 14. ... ♖hf8 15. ♗d2; o bien 14. ... d3 15. ♗f4.

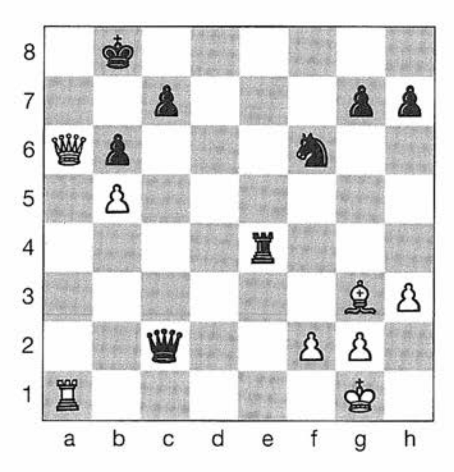
15. ♖xd7 ♘xd7 16. ♗f4 ♖e8 17. h3 ♕f5

Si 17. ... ♕b4 18. ♕h5! ♖e1+ 19. ♔h2! el blanco está mejor.

18. ♗g3 ♕e4 19. ♕d2 b6 20. b4

O bien 20. ♖d1 c5 21. ♔h2! a5 22. c3 d3 23. f3! (23. ♕xd3 ♕xd3 24. ♖xd3 ♖e2 con igualdad) 23. ... ♕e2 24. ♕f4 ♖e5 25. ♖e1 ♕xe1 26. ♗xe1 ♖xe1 27. ♕d2 ♖e2 28. ♕xd3 ♖xb2 29. ♕xh7 con ventaja del blanco.

20. ... ♘f6 21. ♖d1 ♔b7 22. a4 ♕e2 23. ♕xd4 ♕xc2 24. a5 ♖e4 25. ♕a1 ♕e2 26. ♖c1 ♖c4 27. axb6 axb6 28. b5 ♔b8 29. ♖e1 ♕c2 30. ♕a6 ♖e4 31. ♖a1.



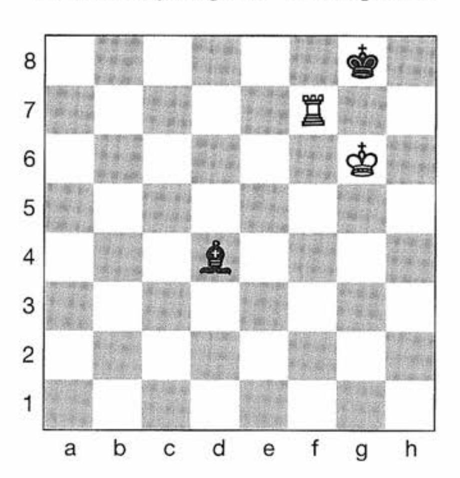
Y el negro abandonó.

FINAL

Estudio de Horwitz y Kling
1851

TORRE CONTRA ALFIL

La siguiente posición es muy instructiva, ya que demuestra la posibilidad real de que la torre venza al alfil. A pesar de ser un estudio, refleja algunos de los planes básicos que debe seguir el bando que tiene la torre para alzarse con la victoria.



1. ... ♗g1!

Única, ya que de otra manera se amenazaría el alfil y el mate.

Si 1. ... ♗h8? 2. ♖c7 ♔f8 3. ♖c8+ ganando el alfil.

O bien 1. ... ♗c5 2. ♖c7 ♗f8 3. ♖c8 ganando.

2. ♖f1!

Otras posibilidades no son buenas. Por ejemplo: [2. ♖d7? ♔f8 3. ♔f6 ♗b6!! (3. ... ♔e8? 4. ♔e6 ♔f8 5. ♖f7+ ♔g8 6. ♔f6 ♗d4+ 7. ♔g6 volviendo a la posición ganadora del inicio)].

2. ... ♗h2

No valía 2. ... ♗d4? 3. ♖d1 ♗b6 4. ♖b1 ya que gana el alfil.

3. ♖f2 ♗g3

Si 3. ... ♗g1 4. ♖g2 ♗d4 entrando en la variante principal.

4. ♖g2! ♗e5

Pero no 4. ... ♗h4? 5. ♔h5+ que gana el alfil.

O bien 4. ... ♗d6 5. ♖d2 ♗e7 6. ♖c2 ♔f8 7. ♖c8+ ganando.

Ni tampoco valía 4. ... ♗c7? 5. ♖c2 ganando el alfil.

5. ♖e2

Mejor que 5. ♔f5+ ♗g7 y el blanco no progresa en su intención de ganar.

5. ... ♗d6 6. ♖e8+ ♗f8 7. ♖a8 ♔h8 8. ♖xf8 mate.

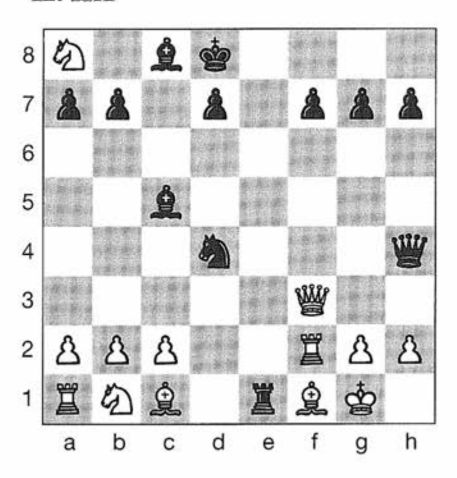
MATES TÍPICOS

Mate de Bird

Henry Bird fue un jugador amateur inglés, contable de profesión, que jugaba un ajedrez de alto nivel. La apertura 1. f4 lleva su nombre, ya que fue utilizada por este jugador con frecuencia.

Asther – Bird
1858

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 exd4 4. ♘xd4 ♕h4 5. ♘b5 ♗c5 6. ♕f3 ♘f6 7. ♘xc7+ ♔d8 8. ♘xa8 ♖e8 9. ♗d3 ♘xe4 10. 0-0 ♘xf2 11. ♖xf2 ♖e1+ 12. ♗f1

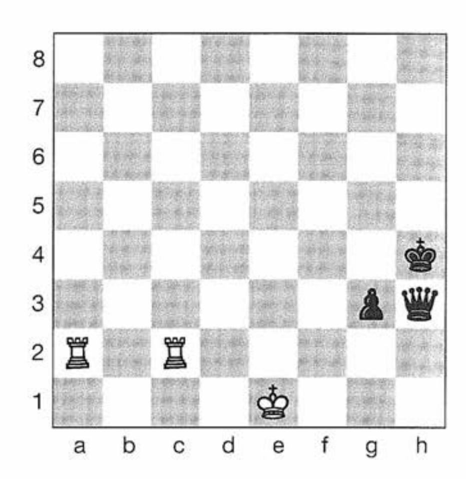


♘d4 13. ♕xf7 ♘e2+ 14. ♔h1 ♖xf1+ 15. ♖xf1 ♘g3 mate.

EJERCICIO 21

Estudio de Platov
1927

En la siguiente posición le toca jugar al blanco ¿Consideras que puede empatar, ganar o se tiene que

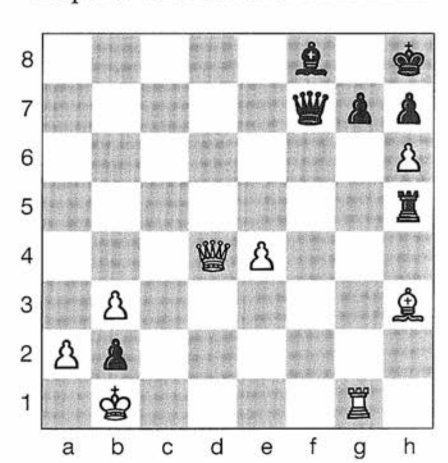


conformar con la derrota? Razona tu respuesta indicando las mejores jugadas para ambos bandos.

EJERCICIO 22

Short – Arnason
Reykjavik, 1987

Nigel Short nació en Leigh (Inglaterra) en 1965. Fue subcampeón mundial de la PCA en 1993 tras perder contra Kasparov. Tiene un estilo agresivo y combinativo. Forma parte de la actual elite mundial.



¿Sabrías encontrar el elegante remate que permitió a Short ganar esta partida?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 34

Tolstoi – M. Goldenveiser
1910
Gambito de Rey

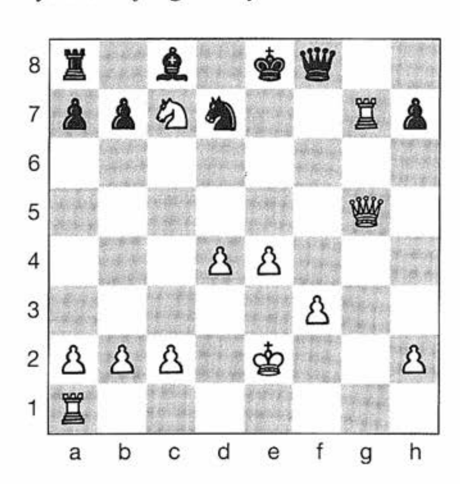
León Tolstoi, patriarca de la literatura rusa, tenía el ajedrez como una de sus grandes pasiones. Habitualmente jugaba con uno de sus mejores amigos, M. Goldenveiser, profesor del conservatorio de Moscú. Su última partida la jugó el 4 de agosto de 1910 cuando tenía ochenta y tres años y sólo le quedaban tres de meses de vida. Antes de jugar le dijo a su amigo:

– No resulta agradable jugar contigo, porque casi siempre me ganas, pero hoy jugaré la última partida de mi vida y te voy a ganar. Quiero despedirme del ajedrez con una victoria.

La partida discurrió de la siguiente manera.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♘f3 g5 4. ♗c4 g4 5. ♘e5 ♕h4+ 6. ♔f1 d5 7. ♗xd5 f3 8. gxf3 ♕h3+ 9. ♔e1 g3 10. d4 g2 11. ♖g1 ♕h4+ 12. ♔e2 ♘h6 13. ♖xg2 c6 14. ♗xh6 cxd5 15. ♗xf8 ♔xf8 16. ♕e1 ♕e7 17. ♘c3 f6 18. ♘xd5 ♕d6 19. ♕g3 fxe5 20. ♕g7+ ♔e8 21. ♕xh8+ ♕f8 22. ♕xe5+ ♔d8 23. ♖g7 ♘d7 24. ♕g5+ ♔e8 25. ♘c7 mate.

Tolstoi ganó, tal como había anunciado, con una hermosa partida de estilo romántico de las que ya no se juegan hoy día.



LA CREACIÓN DE LA APERTURA CATALANA

Tartakower introdujo por primera vez en el torneo de Barcelona de 1929 (evento que se celebró como uno de los actos especiales de la Exposición Universal) el movimiento 2. g3, que posteriormente recibió el nombre de Apertura Catalana.

PARTIDA 35

Tartakower – Torres
Barcelona, 1929

Apertura Catalana

1. d4 ♘f6 2. g3 g6

Torres opta por la variante simétrica. Otras opciones eran 2. ... e6 o bien 2. ... d5.

3. c4 c5

En la partida Tartakower-Monticelli, de este mismo torneo se jugó 3. ... ♗g7 4. ♗g2 0-0 5. e4 con mejores perspectivas para las blancas.

4. d5 d6

Curiosamente este tipo de estructura correspondería actualmente a una Defensa Benoni.

5. ♘c3 ♗f5 6. ♗g2 ♗g7 7. e4 ♗g4 8. f3 ♗c8 9. ♘ge2 ♘bd7 10. 0-0 h5 11. h3 a5

No servía 11. ... ♘e5? 12. f4 ♘xc4? 13. ♕a4+ ganando pieza.

12. ♗e3 ♘b6 13. b3 ♗d7 14. a4 ♕c8 15. ♔h2 ♘h7 16. ♕d2 g5 17. f4

No era conveniente 17. ♗xg5? ♘xg5 18. ♕xg5 ♗e5 y las negras tienen un fuerte ataque por el peón cedido.

17. ... h4 18. gxh4

Era más sólido 18. g4, pero las blancas quieren entrar en un juego más agresivo.

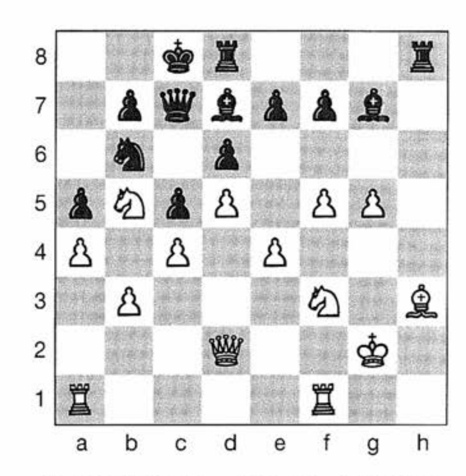
18. ... g4 19. f5 gxh3 20. ♗xh3 ♗f6 21. ♗g5 ♘xg5 22. hxg5 ♗e5+ 23. ♔g2 ♕c7 24. ♘g1

Con la idea de ocupar la casilla f3 y expulsar el molesto alfil situado en e5.

24. ... 0-0-0 25. ♘f3 ♗g7 26. ♘b5!

Un sacrificio posicional para mantener la iniciativa.

26. ... ♗xb5 27. axb5 ♗xa1 28. ♖xa1 ♖dg8 29. ♕xa5 ♔d7

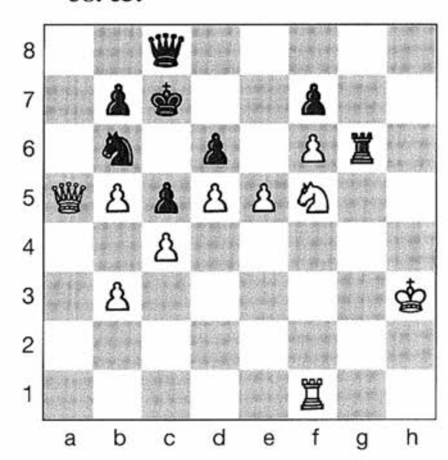


Si 29. ... f6 30. g6 ♔d7 31. ♗g4 ♖a8 32. ♕c3 ♖xa1 33. ♕xa1 ♖d8 34. ♕b2 y las blancas están mejor gracias a su peligroso peón pasado en g6.

30. f6+ ♖xh3 31. ♔xh3 exf6 32. gxf6 ♕d8 33. ♕c3 ♔c7 34. ♘h4 ♕c8+ 35. ♘f5 ♖g6 36. ♖f1 ♘d7 37. ♕a5+ ♘b6

En caso de 37. ... ♔b8 38. b6! ♕h8+ 39. ♘h4 ♖xf6 40. ♖a1 ♔c8 41. ♕a8+ ♘b8 42. ♖a7 con clara ventaja del blanco.

38. e5!



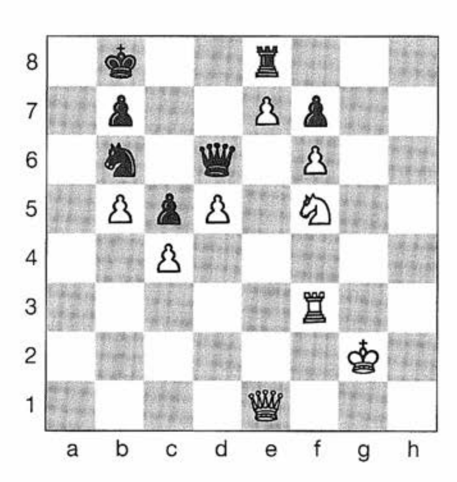
38. ... ♖h6+?

Una buena opción para el negro era 38. ... ♖g1! 39. ♖xg1 ♕xf5+ 40. ♖g4 ♕f3+ 41. ♔h4 con grandes posibilidades de empate por los molestos jaques de la dama negra.

39. ♔g2 ♖g6+ 40. ♘g3 ♕d8 41. b4 ♔b8 42. bxc5 dxc5 43. ♖f3 ♖g4 44. e6! ♕d6

Otras alternativas no servían. Por ejemplo: 44. ... fxe6? 45. f7!; 44. ... ♖xc4 45. e7 ♖c2+ 46. ♔f1!

45. e7 ♖g8 46. ♕e1 ♖e8 47. ♘f5!



Las negras abandonaron, ya que todas las continuaciones llevan a la victoria del blanco. Por ejemplo:

47. ... ♕xf6 48. ♕g3+ ♔c8 49. ♘d6+ con clara ventaja.

47. ... ♕d7 48. ♕e5+ ♕c7 49. ♕xc7+ ♔xc7 50. ♘g7 con ventaja decisiva.

47. ... ♖g8+ 48. ♘g7 con victoria del blanco.

UNA APERTURA CATALANA ESPECTACULAR

PARTIDA 36

A. Alekhine – K. Junge

Praga, 1942

Apertura Catalana

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘f3 ♘f6 4. g3 dxc4 5. ♕a4+ ♘bd7

En la partida Junge-Alekhine (Munich, 1942), Alekhine jugó 5. ... ♗d7, con un plan completamente distinto al de esta partida. La pretensión de Junge es el rápido avance de los peones del flanco de dama, combinado con el desarrollo del alfil por b7.

6. ♗g2 a6 7. ♕xc4 b5 8. ♕c6

Es más habitual la retirada de la dama a c2, pero la intención de Alekhine era apartar la torre negra de la columna "a".

8. ... ♖b8

Una jugada correcta, pero quizás sea más elástica 8. ... ♖a7 con la posibilidad de trasladar la torre en un futuro a c7 o d7.

9. 0-0 ♗b7 10. ♕c2 c5 11. a4!

Un magnífico sacrificio posicional: la aceptación del peón cedido ocasionará graves problemas al negro.

11. ... ♗xf3 12. ♗xf3 cxd4 13. axb5 axb5 14. ♖d1 ♕b6

No era buena 14. ... ♗c5? 15. ♗f4 e5 16. ♗xe5 ♘xe5 17. ♕xc5 ♘xf3+ 18. exf3 ♕e7 19. ♕xd4 con ventaja del blanco.

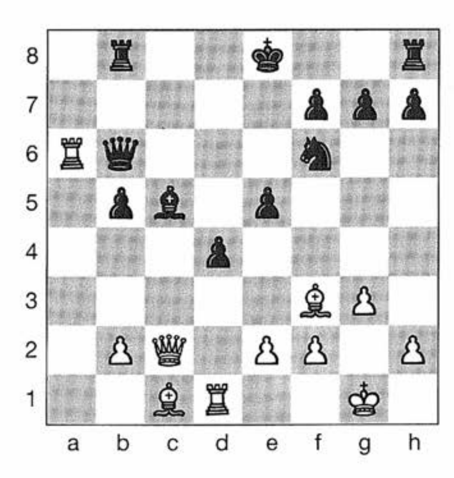
15. ♘d2 e5 16. ♘b3 ♘c5?

Era mejor 16. ... ♗e7 17. e3 dxe3 18. ♗xe3 ♕e6 y el blanco tiene compensación posicional por el peón cedido.

17. ♘xc5 ♗xc5

Si 17. ... ♕xc5 18. ♗c6+ ♘d7 19. ♕xc5 ♗xc5 20. ♖a5 recuperando el peón y quedando con mejor posición.

18. ♖a6!!



Un magnífico e inesperado sacrificio de Alekhine, el cual es perfectamente correcto.

18. ... ♕xa6 19. ♕xc5

Impidiendo el enroque negro, tal como había previsto Alekhine.

19. ... ♕e6

En caso de 19. ... ♘d7 20. ♗c6 f6 21. ♕d6 con múltiples amenazas por parte del blanco.

20. ♗c6+ ♘d7

No era bueno 20. ... ♔d8? 21. ♗d2 b4 22. ♖a1! ♖c8 23. ♕b6+ ♔e7 24. ♗xb4+ y el blanco gana.

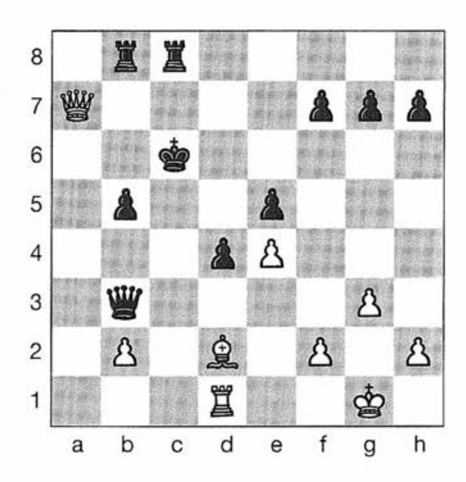
21. ♗xd7+ ♔xd7

Muy mala era 21. ... ♕xd7?? 22. ♕xe5+ y se gana la torre de b8.

22. ♕a7+ ♔c6

No valía 22. ... ♔c8? 23. ♗d2 seguido de ♖c1+.

23. ♗d2 ♖hc8 24. e4 ♕b3



El blanco amenazaba 25. ♖c1+ ♔d6 26. ♗b4+.

El negro debió haber jugado 24. ... b4! 25. ♖a1 ♔b5! para escaparse vía c4-d3. 26. ♕a4+ ♔c4 27. ♕c2+ ♔b5 y el blanco debería conformarse con tablas.

25. ♖a1 b4

No 25. ... ♖b7 por 26. ♖c1+.

26. ♖a6+ ♔b5 27. ♖a5+ ♔c6

No se podía jugar 27. ... ♔c4 28. ♕a6+ ♖b5 29. ♕xb5 mate.

28. ♕c5+ ♔d7 29. ♖a7+

Y el negro abandonó.

FISCHER Y SUS 60 MEMORABLES PARTIDAS

Cuando Bobby Fischer escribió el libro *Mis memorables 60 partidas*, primero comentó cincuenta, pero luego tuvo un ataque de paranoia y rompió sus comentarios. El editor del libro le dijo que sin sus comentarios aquellas partidas no tenían ningún valor. Mucho tiempo después rehízo sus comentarios, pero como ya había jugado muchas otras partidas, tuvo que añadir diez más, que dieron lugar finalmente al libro.

CONSEJOS

1. Un contraataque en el centro suele ser la mejor estrategia frente un ataque de nuestro adversario en uno de los flancos.
2. El orden de las jugadas en ajedrez es muy importante; ten cuidado en no transponer jugadas.
3. "En un ataque, el material tiene una importancia secundaria" (Fine).
4. "Enrócate cuando lo necesites, pero no simplemente cuando puedas hacerlo" (Napier).
5. Los cálculos de variantes no deben mezclarse. Primero analiza una línea de juego y cuando la hayas agotado empieza con otra.
6. No se trata de hacer siempre la mejor jugada, sino cualquiera que nos proporcione algún tipo de ventaja siguiendo un plan lógico.
7. El valor de las piezas siempre es relativo y depende de la posición en el tablero en cada momento; por eso en ajedrez se pueden realizar sacrificios y entregas de material.
8. El jaque a la descubierta es una de las jugadas más efectivas del ajedrez.
9. La dama combina, por regla general, mejor con el caballo que con el alfil.
10. "El rey es una pieza poderosa; utilízala" (Fine).

CAPÍTULO 18

"De la misma manera que un doctor debe tener una imagen clara de cualquier estado patológico para planear un tratamiento, el jugador de ajedrez debe trazar un plan de acuerdo con las características de la posición." (Euwe)

EL JUEGO CIENTÍFICO

Max Euwe consiguió llegar a campeón mundial sin dejar de ejercer sus tareas de profesor universitario. El ajedrez fue para él objeto de investigación científica, estudió la teoría de aperturas y sistematizó todos sus descubrimientos. Fue un jugador amante del juego sólido, aunque también dominó el juego táctico. Se convirtió en el más prolífico escritor de todos los campeones mundiales.

Max Euwe

Nacionalidad: Holandesa.

Nacimiento: En Watergrafsmeer, el 20 de mayo de 1901.

Muerte: En 1981.

Titulación: Campeón del mundo entre 1935 y 1937.

Características de su juego: Gran preparación técnica. Primer teórico de las aperturas modernas.

Mejores torneos: Trece veces campeón de Holanda, Amsterdam, 1924; La Haya, 1928; Hastings, 1930 y 1934; Londres, 1946; Berlín, 1950, y Gijón, 1951.

Hazañas: Vencer a Alekhine en Holanda en su encuentro por el campeonato del mundo en 1935, cuando Alekhine era el claro favorito.

Principal derrota: Frente a Alekhine en 1937 por el campeonato del mundo.

Principal debilidad: No dedicarse por entero al ajedrez. Compaginó su pasión ajedrecística con su carrera de profesor de matemáticas.

→

Vida privada: Fue profesor universitario y presidente de la FIDE entre 1970 y 1978. Estuvo considerado por cuantos le conocieron como un gran caballero en todos los aspectos.

Legado: Ha sido el más prolífico escritor de entre todos los campeones del mundo. Su más famoso trabajo son sus monografías sobre aperturas. Escribió además, entre otros: *Estrategia y táctica, Criterio y táctica, The developments of Chess Style, el Medio juego* (en colaboración con Kramer) y *The Road to Chess Mastery* (escrito junto con Meiden).

Consideración global: Jugador de gran preparación teórica, muy diestro en todas las fases del juego.

PARTIDA 37

CUIDADO CON "EL TREN"

M. Euwe – B. Fischer
Nueva York, 1957

Gambito de Dama

Esta partida enfrentó, en un encuentro jugado en Nueva York, al joven Bobby Fischer contra el ex campeón mundial Dr. Euwe. Es una partida de juego posicional donde Euwe demuestra la efectividad del ataque conocido como "el tren", que consiste en amenazar mate con la dama protegida por un alfil. Así que no os desaniméis: si a Fischer, que sería más tarde campeón del mundo, le pudieron montar la "máquina del tren", también os la pueden hacer alguna vez a vosotros y no por eso debéis decaer en vuestro empeño de seguir mejorando cada día.

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 d5 4. cxd5

Por inversión de jugadas se ha planteado un Gambito de Dama, Defensa Ortodoxa, en el que las blancas eligen la variante del cambio.

4. ... exd5 5. ♗g5 ♗b4

Aunque no puede calificarse como una mala jugada, este movimiento es menos natural que la simple y teórica 5. ♗e7.

6. e3

Esto es mejor que 6. ♘f3, ya que reserva la posibilidad de desarrollar el caballo por e2. Debemos intentar siempre que sea posible jugar lo más FLEXIBLEMENTE que podamos para no dar pistas a

nuestro adversario sobre nuestros planes.

6. ... h6 7. ♗h4 c5

El joven Bobby Fischer juega con la misma agresividad que Botvinnik a su misma edad (catorce años), cuando luchó contra Capablanca en una sesión de simultáneas que el genial cubano realizó en Leningrado en 1925, y donde Capablanca, tras verse superado, afirmó que su joven rival llegaría a campeón mundial, vaticinio que se cumplió en 1948.

Volviendo a la posición, era muy digna de consideración la sencilla, 7. c6, pues para poder retirar el alfil a e7, el negro se verá obligado a cambiar los peones, con lo que perderá un tiempo muy valioso.

8. ♗d3 ♘c6

Inferior sería 8. c4 9. ♗c2, porque las blancas terminarían su desarrollo con las jugadas ♘e2 y 0-0, y luego obtendrían una clara superioridad mediante f3 seguido de e4!

9. ♘ge2 cxd4

No se puede demorar más este cambio. Si 9. ... 0-0 10. 0-0 cxd4 11. ♗xf6 ♕xf6 12. ♘xd4 se gana un peón.

10. exd4 0-0 11. 0-0 ♗e6

Una vez más, vemos planteado el problema de las negras en el Gambito de Dama: el desarrollo de su alfil de dama. Malas serían las alternativas: 11. ... ♗g4 12. f3 ♗h5 13. g4 ♗g6 14. ♗xg6 fxg6 15. ♘f4.

12. ♗c2!

Aprovechándose del debilitador avance negro h6, para preparar un ataque sobre la diagonal b1-h7, dado que g6 de las negras debilitaría aún más el enroque y ofrecería posibilidades de sacrificios.

12. ... ♗e7 13. ♘f4

No servía 13. ♕d3 a causa de ♘b4. Ahora las blancas especulan con la mala colocación del Alfil de Dama negro y preparan su caballo para el sacrificio en g6, en caso de que las negras adelanten su peón "g" contra la amenaza ♕d3.

13. ... ♕b6?

La situación de las negras es ya muy difícil, pero esta jugada precipita el desenlace. Lo mejor hubiera sido 13. ... g5 14. ♘xe6 fxe6 15. ♗g3 ♕e8 16. ♗e5 ♕h5 con cierto contrajuego.

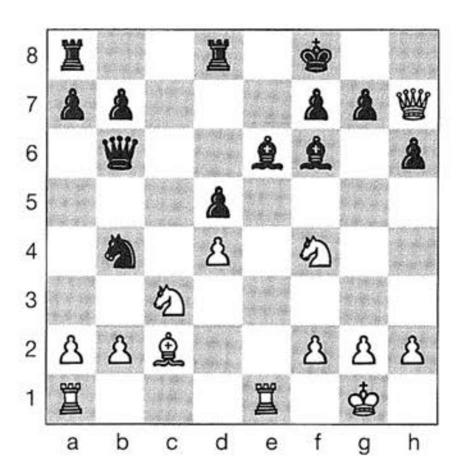
14. ♗xf6 ♗xf6 15. ♕d3 ♖fd8

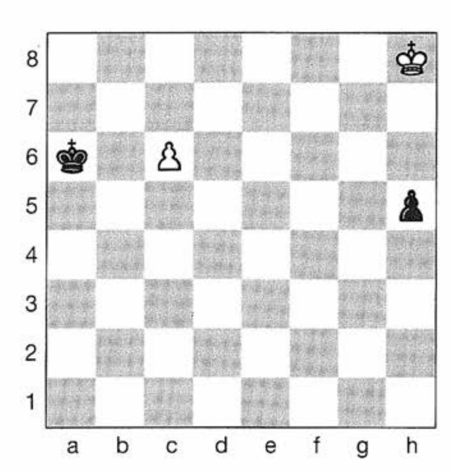
Evidentemente, si 15. ... g6 16. ♘xg6 fxg6 17. ♕xg6+ ♗g7 18. ♕xe6+, etc.

16. ♖fe1 ♘b4

Ante la amenaza ♕h7+. Tampoco sería solución: 16. ... g6 17. ♖xe6.

17. ♕h7+ ♔f8





18. a3!

Magnífica jugada que distingue a un gran jugador como Euwe y que determina la partida con un hermoso remate.

18. ... ♘xc2 19. ♘cxd5 ♖xd5 20. ♘xd5

Y las negras abandonaron, ante la inevitable pérdida de la dama, o mate con Dh8.

FINAL

Antigeometría ajedrecística – Estudio de Réti 1921

EL AJEDREZ EN CONTRA DE LAS REGLAS DE LA GEOMETRÍA

El presente estudio de Ricardo Réti impresiona la primera vez que se ve. ¿Cómo el rey blanco alejado dos casillas del peón en h5 puede impedir su coronación? No vale el camino recto 1. ♔h7, h4; 2. ♔h6, h3, etc. Por si fuera poco, el rey negro controla la coronación del peón en c6, del cual se encuentra sólo a una casilla de distancia.

La jugada del blanco para detener el peón de la columna "h" es la siguiente:

1. ♔g7!

Genial, el blanco sigue el camino en forma triangular vía f6, e5,f4,g3, h2.

1. ... h4 2. ♔f6! ♔b6

Después de 2. ... h3 3. ♔e7 h2 4. c7 ♔b7 5. ♔d7 ambos peones coronarían y serían tablas.

3. ♔e5! ♔xc6

Nuevamente fallaba 3. ... h3 4. ♔d6 h2 5. c7 ♔b7 6. ♔d7.

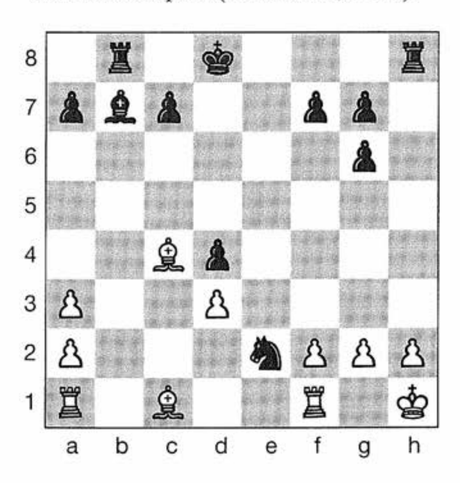
4. ♔f4 h3 5. ♔g3 h2 6. ♔xh2 y tablas.

Se demuestra con este estudio que en ajedrez la línea recta no es el camino más corto entre dos puntos.

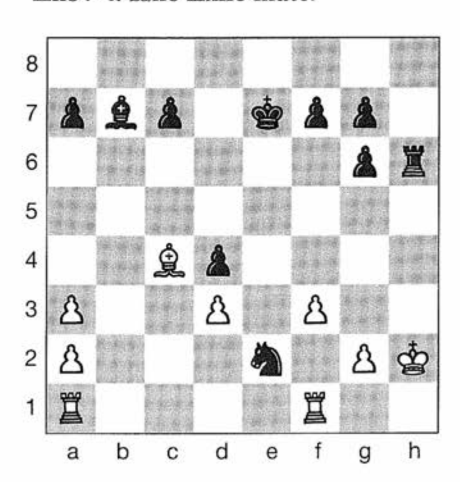
MATES TÍPICOS

Mate de Anastasia

Nombre tomado de la novela de Wilhelm Heinse *Anastasia und das Schachspiel* (Frankfurt, 1803).



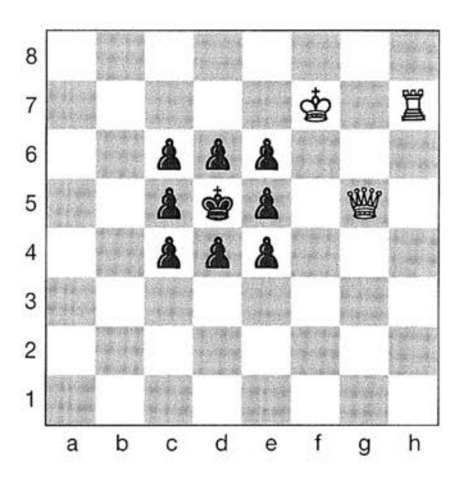
1. ... Re7!! 2. f3 Txh2+ 3. Rxh2 Th8+ 4. Ah6 Txh6 mate.



EJERCICIO 23

Estudio de Przepiorka

BLANCAS JUEGAN Y DAN MATE EN 4 JUGADAS



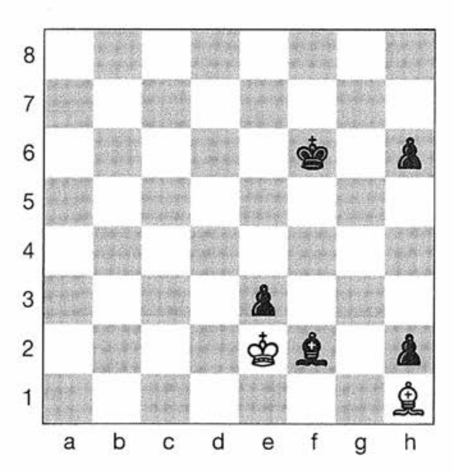
En esta extraña posición el blanco debe dar mate lo más rápidamente posible. ¿Podrías encontrar un mate en 4 jugadas?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

¡NO QUIERO TABLAS!

La siguiente posición se produjo en un torneo jugado en Nueva York en 1888.

La partida y el diálogo entre los contendientes continuó de la siguiente forma:



El jugador de blancas:

– Le ofrezco tablas.

El jugador de negras:

– Lo siento pero la partida está ganada por mí.

1. ... h5 2. ♔f3

El jugador de blancas:

– Pero ¿usted no sabe que los finales de alfiles de diferente color no se pueden ganar?

2. ... ♔g5

El jugador de negras:

– Si son tablas, ya lo veremos al final de la partida.

3. ♔e2

El blanco:

– Le repito mi oferta de tablas, ¿no ve que es imposible ganar?

3. ... ♔h4

El negro:

– Por favor, no me moleste más con su oferta de tablas.

4. ♔f3

– ¿Tablas?

4. ... ♔h3

– Pero ¿no se da cuenta que usted tiene sólo un alfil y yo no puedo perder?

5. ♔e2 h4??

El negro de repente se da cuenta de su error y ofreciendo su mano al blanco le dice:

– Bueno, ahora sí que creo que son tablas.

6. ♔f3

– Vamos a jugar un par de jugadas más. Ahora no quiero tablas.

6. ... ♗g1 7. **♗g2 ¡MATE!**

VIVIR PARA Y POR EL AJEDREZ

Ruben Fine explica de Alekhine: "Alekhine amaba el ajedrez, era la vida misma para él. En sus viajes en tren o barco dedicaba largas horas a analizar nuevas líneas, cualquier partida, jugada por él o por cualquier otro era interesante para originar nuevas ideas. En sus días libres se divertía jugando partidas rápidas. Vivía para el ajedrez y sólo para el ajedrez".

CONSEJOS

1. Se denomina "tren", en términos ajedrecísticos, a la combinación de la dama y el alfil apuntando al enroque contrario y suele ser un arma de alto riesgo para el bando defensor, ya que se pueden producir peligrosas combinaciones sobre el rey.
2. En ajedrez, la línea recta no es el camino más corto entre dos puntos.
3. Nunca cuentes el material fuera del tablero, sino sólo las piezas que quedan dentro de él, ya que puede ser que tus piezas se hayan mezclado con las de otros jugadores.
4. Ten en cuenta que cada vez que avanzas un peón dominas unas nuevas casillas, pero dejas de dominar otras.
5. Es necesario comprender la "filosofía" de las aperturas, sus ideas fundamentales. Aprender jugadas de memoria sin entenderlas no sirve para nada.
6. Limítate a estudiar en profundidad unas pocas aperturas. Hay que saber un poco de todo y profundizar en dos o tres aperturas con blancas y con negras.
7. Cuidado al mover los peones; son las únicas piezas que no pueden retroceder.
8. "En ajedrez cuando juegas con un jugador fuerte las dos armas disponibles para vencerlo deben ser la lógica y la imaginación" (J. R. Capablanca).
9. Los finales no son aburridos; pueden ser ricos en posibilidades tácticas y estratégicas.
10. Nunca juegues para hacer tablas o para ganar, sino, simplemente, limítate a hacer cada vez la mejor jugada que requiera la posición.





"Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el medio juego se convierten en victorias." (Keres)

EL PRÍNCIPE CORONADO

Paul Keres quizás sea el jugador más fuerte de la historia del ajedrez que no llegó nunca a ser campeón mundial. Su juego se caracterizó en un principio por sus audaces combinaciones, para pasar después a un estilo más reposado pero no exento de brillantez. De carácter ordenado y metódico fue uno de los jugadores con más talento de su época.

Paul Keres

Nacionalidad: Nacido en Estonia.

Nacimiento: En Narva (Estonia), el 7 de enero de 1916.

Muerte: En junio de 1975.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Evolucionó de un juego agresivo y audaz a otro más pausado, posicional y teórico.

Mejores torneos: Siete veces candidato al Campeonato Mundial; AVRO, 1938; Campeón de la URSS de 1947, 1950 y 1951; Talin, 1936; Margate, 1937; Buenos Aires, 1939; Salzburgo, 1943; Madrid, 1943; Riga, 1945; Budapest, 1952; Hastings, 1954; Mar del Plata, 1957; Hasting, 1958; Zurich, 1961; Los Ángeles, 1963; Estocolmo, 1966; Bamberg, 1968; Budapest, 1971; Tallin, 1975, y Vancouver 1975.

Hazañas: Vencer en el torneo de AVRO, que le daba derecho a disputar el campeonato del mundo frente a Alekhine.

Principal derrota: Su encuentro con Alekhine para el Campeonato Mundial no pudo disputarse a causa de la Segunda Guerra Mundial.

Principal debilidad: Su mala suerte.

→

Legado: Junto con Euwe, el mejor autor de textos relacionados con la teoría de las aperturas. Escribió excelentes libros sobre sus mejores partidas.

Vida privada: Persona de modales exquisitos, espíritu ordenado y carácter autocrítico. Tuvo toda su vida grandes infortunios que marcaron su carrera ajedrecística. Sus ideas democráticas le ocasionaron grandes problemas en su país.

Consideración global: Uno de los Maestros más fuertes, consistentes y populares de su época, se ganó el apelativo de *Príncipe coronado.*

PARTIDA 38

Thomas – Keres
Margate, 1937
Apertura Española

PROCURA NO COLOCAR TUS CABALLOS EN LOS EXTREMOS DEL TABLERO, YA QUE ES EL LUGAR DONDE SON MENOS EFECTIVOS Y MÁS VULNERABLES

La siguiente partida, jugada por Keres en el torneo de Margate, nos muestra que, a pesar de que este genial ajedrecista nunca llegó a ser campeón mundial, ha sido uno de los grandes jugadores de la historia del ajedrez. Keres tenía unos enormes conocimientos teóricos y se distinguió por su magistral juego combinativo.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. ♘c3

Una continuación no demasiado usual.

5. ... b5 6. ♗b3 d6!?

Invitando al blanco a jugar ♘g5.

7. ♘g5 d5 8. ♘xd5

En caso de 8. exd5 ♘d4 9. d6 ♘xb3 10. dxc7 ♕xc7 11. axb3 ♗b7 con ventaja del negro a pesar del peón cedido.

8. ... ♘d4 9. ♘e3

Otra posibilidad era 9. ♘c3 ♘xb3 10. axb3 b4 11. ♘a4 h6 12. ♘f3 ♘xe4 13. ♕e2 ♗b7 14. d3 ♘g5 con juego complicado.

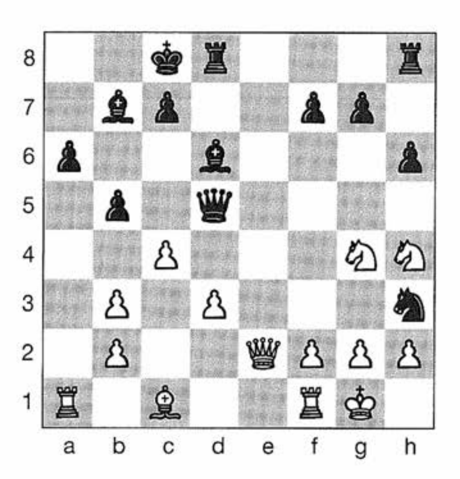
9. ... ♘xb3 10. axb3 h6 11. ♘f3 ♘xe4 12. ♘xe5 ♕f6 13. ♘f3 ♗b7 14. ♕e2 0-0-0 15. 0-0 ♗d6 16. ♘g4 ♕f5 17. d3

A ♘e3 seguiría ♕h5 con diferentes amenazas como: ♘c3 seguido de ♗xf3.

17. ... ♘g5 18. ♘h4 ♕d5 19. c4?

Parece algo mejor 19. f4, tras lo cual el negro jugaría 19. ... ♘e6 con buenas perspectivas de ataque.

19. ... ♘h3+!



20. ♔h1 ♕h5!

El caballo de h4 no tiene una buena retirada.

21. c5 ♖he8 22. ♕c2

En caso de 22. ♗e3 ♕xh4 23. cxd6 ♗xg2+ 24. ♔xg2 ♘f4+ ganando la dama.

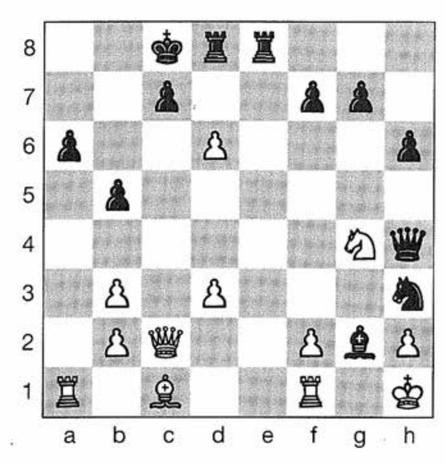
22. ... ♕xh4

También era buena la simple ♗xc5.

23. cxd6?

Tampoco valía 23. c6 ♗xc6 24. ♕xc6 ♘xf2+! 25. ♔g1 ♘xg4 26. ♕xa6+ ♔d7. Lo mejor era 23. f3! ♗xc5 24. ♕xc5 ♖e2 25. ♕f5+ ♔b8 26. ♘e3 ante la amenaza h5. Si 26. ... ♘f2+ 27. ♔g1 ♘xd3 28. ♕xf7 ♕d4 29. ♕e7 ♘xc1 30. ♖axc1 ♕xe3+ con clara ventaja negra.

23. ... ♗xg2+!



24. ♔xg2 ♕xg4+ 25. ♔h1 ♕f3 mate.

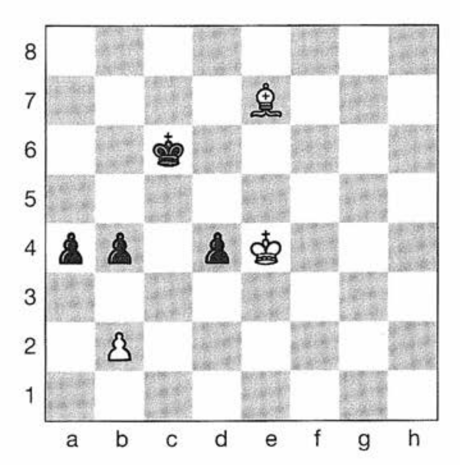
FINAL

Estudio de Batuyev
1940

FINAL DE ALFIL CONTRA PEONES

El siguiente diagrama muestra un instructivo final de alfil y peón contra tres peones que demuestra la utilidad de tener conocimientos sobre esta fase de la partida. La estrategia blanca consistirá, como es evidente, en no permitir el cambio de su único peón. Los tiempos de espera con el alfil, sin precipitarse

en comer el peón de la columna "d", serán vitales para conseguir la victoria.



El final se gana como sigue:

1. ♗f6!

No 1. ♗xb4? ♔b5 2. ♗f8 a3!!, una sorpresa inesperada. Ahora si 3. bxa3 tablas, ya que el peón de torre corona en casilla blanca, diferente del color de las casillas por las que circula el alfil blanco. Y si 3. ♗xa3 ♔c4 4. ♗e7 ♔b3 5. ♗a3 ♔c4 6. ♔f3 ♔b3 7. ♔e2 ♔c2 tablas.

1. ... ♔c5! 2. ♔d3!

No vale 2. ♗xd4+? ♔c4 3. ♗e5 ♔b3 4. ♔d3 a3 y tablas.

2. ... b3 3. ♗g7!

Un tiempo de espera necesario. No era bueno 3. ♗xd4+ ♔b5! 4. ♔c3 a3! 5. bxa3 y queda solitario el peón de torre, que no puede ganar la partida.

3. ... ♔d5 4. ♗f8 ♔e5 5. ♔c4! ♔e4 6. ♔b4 d3 7. ♗h6 ♔d4 8. ♔xa4 ♔c4 9. ♗d2

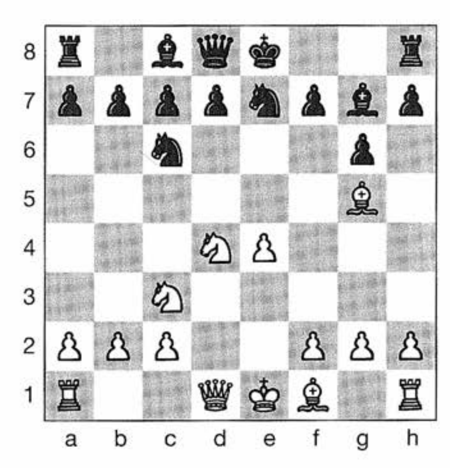
Y el negro se encuentra en zugzwang y no puede evitar perder los dos peones y la partida.

MATES TÍPICOS

Mate de Keres

Keres – Friedrich
1956

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 exd4 4. ♘xd4 ♘ge7 5. ♘c3 g6? 6. ♗g5 ♗g7



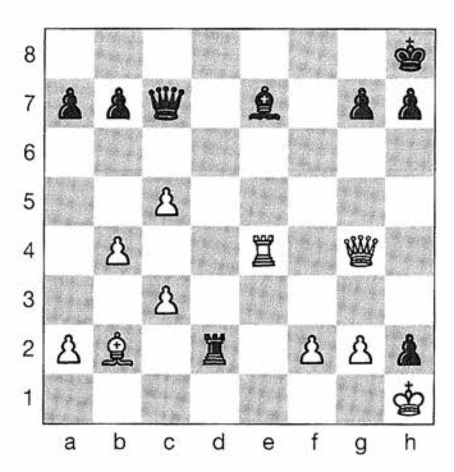
7. ♘d5! ♗xd4 8. ♕xd4!! ♘xd4 9. ♘f6+ ♔f8 10. ♗h6 mate.

EJERCICIO 24

Capablanca – Spielmann
San Sebastián, 1911

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Capablanca contra Spielmann correspondiente al torneo de San Sebastián de 1911 se produjo la siguiente posición:



Capablanca encontró un plan ganador. ¿Sabrías calcular cómo continuó la partida?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 39

A. López – J. Hernandez
Barcelona, 1980

Apertura de Peón de Dama

CUANDO EL ADVERSARIO TE OBLIGA A GANAR

En ajedrez no es suficiente con desarrollar las piezas; éstas deben colocarse en las casillas más adecuadas de acuerdo con un plan predeterminado. La siguiente partida, jugada por uno de los autores de este libro, es un interesante ejemplo de cómo castigar la falta de un plan adecuado por parte del adversario.

1. d4 ♘f6 2. ♗g5 g6

Esta última jugada del negro permite al blanco doblar un peón negro y, en ciertas variantes, atacar peligrosamente el flanco de rey negro.

3. ♗xf6

Otra posibilidad es 3. ♘d2 ♗g7 4. c3 d5 (4. ... c5 5. ♗xf6 ♗xf6 6. ♘e4 ♕b6 7. ♘xf6+ exf6 8. ♖b1 d6 9. e3 0-0 10. ♘f3 ♘c6 11. ♗d3; 4. ... d6 5. e4 0-0 6. ♗c4 ♘bd7 7. ♘e2 c5 8. f3 ♕a5 con igualdad) 5. e3 0-0 6. ♗f4 b6 7. ♗d3 ♗b7 8. ♘gf3 ♘e4 con juego más o menos igualado.

3. ... exf6 4. e3 ♗g7 5. ♗d3 d5

También es posible 5. ... d6 6. ♘e2 f5 7. ♘f4 ♘d7 8. c3 c6 9. ♘d2 ♘f6 10. ♕b3 0-0 con ligera ventaja del blanco.

O bien 5. ... f5 6. ♕f3 ♘c6 7. c3 b6 8. ♘e2 ♗b7 9. ♕g3 0-0 10. h4 h5 11. ♘d2 ♘e7 12. ♘f4 ♘d5 13. ♘xd5 ♗xd5 14. 0-0-0 a5 15. ♔b1 con juego igualado.

6. ♘e2 0-0 7. h4 f5 8. ♘f4 b6 9. ♘d2 ♗b7 10. h5 ♖e8

Si 10. ... g5 11. h6 ♗f6 12. ♘h5 y el blanco está mejor.

11. hxg6 hxg6?

Era mejor: 11. ... fxg6.

A) 12. g4 ♕g5 (12. ... ♕d6 13. ♕f3 ♗xd4 14. 0-0-0 fxg4 15. ♕xg4 ♗e5 16. ♘c4 ♕d7 17. ♘xe5) 13. ♕e2 ♘c6 14. c3 fxg4 15. ♖g1 ♗c8 16. ♗b5 ♗d7 17. ♗xc6.
B) 12. g4.

12. ♕f3!?

Una jugada arriesgada para preparar rápidamente el enroque largo. Más tranquilo era 12. c3 c5 13. dxc5 bxc5 14. ♕f3 ♘d7 15. ♗b5 con ventaja posicional del blanco.

12. ... ♕d6?

Un claro error. Aquí se debía haber jugado 12. ... ♗xd4 13. 0-0-0 ♗e5 14. ♔b1 con juego más o menos igualado.

13. 0-0-0 ♘d7

El negro ha conseguido acabar su desarrollo, pero sus piezas están descoordinadas, mientras que las del blanco apuntan hacia un claro objetivo: el rey negro.

14. g4!

Con la intención de abrir una nueva columna.

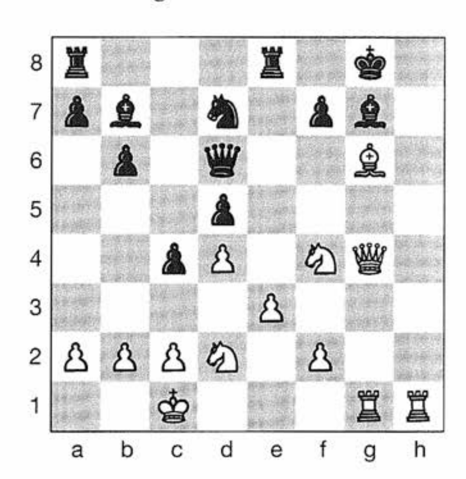
14. ... fxg4 15. ♕xg4 c5

Si 15. ... ♘f6 16. ♕g5 c5 17. ♘f3 con mejor juego para el blanco.

16. ♖dg1 c4?

Sin considerar la entrega del alfil en g6. Si 16. ... cxd4 17. exd4 ♗xd4? 18. ♘xg6 fxg6 19. ♗xg6 ♗xb2+ 20. ♔b1 y el negro pierde.

17. ♗xg6!



17. ... fxg6 18. ♘xg6!

Amenazando ♖h8+.

18. ... ♘f6

En caso de 18. ... ♕e6 19. ♕h4 ♕f6 20. ♕h7+ ♔f7 21. ♖h6! y la amenaza ♘e5+ es decisiva.

19. ♕g5

Se amenaza ♘h4.

19. ... ♖ac8?

La posición era mala para el negro, pero este error acelera el final. Si 19. ... ♘h7 20. ♕h4 ♘f8 21. ♘e5 ♖xe5 22. ♕h8+ ♔f7 23. ♕xg7+ con clara victoria del blanco.

20. ♖h8+!

Haciendo entrar al negro en una espectacular red de mate.

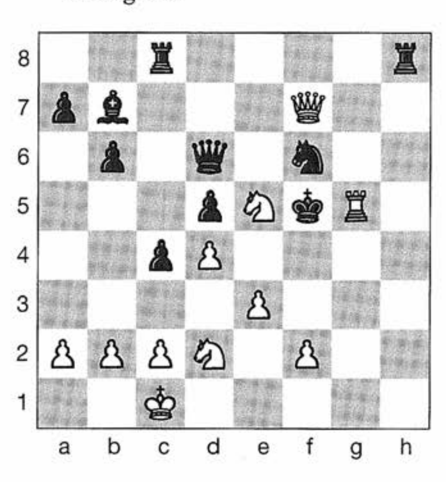
20. ... ♔f7

No era bueno 20. ... ♗xh8? 21. ♘xh8+ ♔xh8 22. ♕g7 mate.

21. ♘e5+ ♔e6 22. ♕xg7 ♖xh8 23. ♕f7+ ♔f5

En este momento, muy apurado de tiempo, rocé la torre con una mano e instintivamente dije:– "¡Compongo!" Mi adversario, muy nervioso, me indicó que estaba obligado a mover la torre porque la había tocado y la palabra *compongo* la había dicho después y no antes de tocar la pieza. Reflexioné durante unos segundos y jugué:

24. ♖g5+!!



Precisamente la entrega decisiva, que lleva a un bello remate.

24. ... ♔xg5 25. ♕g6+ ♔h4 26. ♘df3+ ♔h3 27. ♕g3 mate.

Gracias a mi contrincante realicé una de las mejores partidas de toda mi vida.

CAPABLANCA: UNA MÁQUINA MÁS QUE UNA PERSONA

Alekhine comentó en una ocasión: "En el torneo de San Petersburgo de 1914, Capablanca jugaba partidas rápidas a un minuto contra cinco a cualquier maestro de aquella localidad y siempre vencía. Era increíble su velocidad de pensamiento".

CONSEJOS

1. No olvides que el enroque es una de las jugadas imprescindibles en casi todas las partidas.
2. Procura centralizar tus caballos, ya que en los extremos del tablero tienen poca efectividad.
3. Muchas veces es peor una pieza desarrollada en una mala casilla que una pieza sin desarrollar.
4. La ventaja material suele ser determinante para obtener la victoria en una partida, pero la posición siempre es más relevante.

5. Cuando se inicia una ataque en el flanco se debe tener el centro bien protegido o cerrado para que nuestro adversario no consiga un contraataque en esa parte del tablero.
6. Si se domina el centro con peones, se deben colocar las piezas de tal forma que apoyen un posible avance para invadir el terreno enemigo.
7. En el juego posicional no debe perderse el tiempo calculando largas variantes, sino buscando las mejores casillas para las piezas y consiguiendo una estructura óptima de peones.
8. En los finales de torre contra caballo, el caballo y el rey débil deben mantenerse unidos y nunca ir a las esquinas del tablero.
9. Para defenderse en un final de torre contra alfil, el rey debe intentar ir a la esquina de distinto color al de su alfil.
10. La mayor o menor cantidad de errores graves es lo que determina la categoría de los jugadores en ajedrez.





"Reshevsky ha sido uno de los diez mejores jugadores de la historia del ajedrez." (Fischer)

EL NIÑO PRODIGIO POLACO

Muchos de los mejores jugadores de la historia del ajedrez destacaron como grandes jugadores desde su más temprana edad. Morphy, Capablanca, Alekhine, Spassky, Fischer, Pomar, Karpov y Kasparov, entre otros, ya dejaron entrever desde su niñez que serían excelentes jugadores. Un caso atípico fue el del jugador Samuel Reshevsky, que fue acogido en Norteamerica a condición de que se dedicara a los estudios y dejara de realizar exhibiciones de simultáneas. Gracias a su longevidad ha podido durante casi un siglo poner en práctica su juego intuitivo e imaginativo.

Samuel Reshevsky

Nacionalidad: Estadounidense de origen polaco.

Nacimiento: En Ozerkov (Polonia), el 26 de noviembre de 1911.

Muerte: En 1992.

Titulación: Gran Maestro. Estuvo entre los aspirantes al título mundial.

Características de su juego: Intuitivo y posicional.

Mejores torneos: Seis veces campeón de Estados Unidos; Margate, 1935; Nottingham, 1936; Hastings, 1938; Dallas, 1957; Buenos Aires, 1960.

Hazañas: Gracias a su longevidad, jugó contra todos los campeones mundiales menos Steinitz y Kasparov.

Principal debilidad: La teoría de aperturas, donde no era un especialista.

Legado: Entre los libros que escribió destacan *Reshevsky on Chess* (1948) *y How Chess Games are Won* (1962).

Vida privada: Fue uno de los más destacados niños prodigio del ajedrez. Reshevsky comenzó su carrera ajedrecística con sólo seis años. Recorrió medio mundo jugando sesiones de simultáneas. En 1920 su familia emigró a EEUU, donde se dedicó a sus estudios hasta 1934, en que volvió a participar en torneos.

PARTIDA 40

UNA MINIATURA DE RESHEVSKY

S. Reshevsky – R. Persitz
Tel Aviv, 1958

Apertura Inglesa

1. ♘f3 ♘f6 2. c4 e6 3. g3 b6 4. ♗g2 ♗b7 5. 0-0 c5 6. d3 ♗e7 7. e4 0-0 8. ♘c3 ♘c6 9. ♘e1

Con la intención de comenzar con la avalancha de peones f4, g4, etc.

9. ... ♕c7 10. f4 ♖ad8

La reacción central del negro es una misión imposible. Parece mejor d6 en previsión de e5 por parte del blanco.

11. g4 ♘d4 12. g5 ♘e8 13. f5!

Las piezas blancas ya están dispuestas para el asalto al enroque negro.

13. ... g6?

Una defensa dudosa que ofrece ventaja al bando blanco. Tampoco era mejor, sin embargo, frenar el ataque mediante 13. ... f6 14. g6 h6 (14. ... hxg6 15. fxg6 f5 16. e5 ♕xe5 17. ♗f4 con ventaja decisiva del blanco) 15. ♕h5 ♘d6 16. ♗xh6 gxh6 17. ♕xh6.

14. ♗f4 ♕c8?

Un error grave. Aquí debía haber jugado 14. ... e5! 15. ♗e3 f6 16. fxg6 hxg6 17. ♘d5 ♕d6 con posibilidades de defensa.

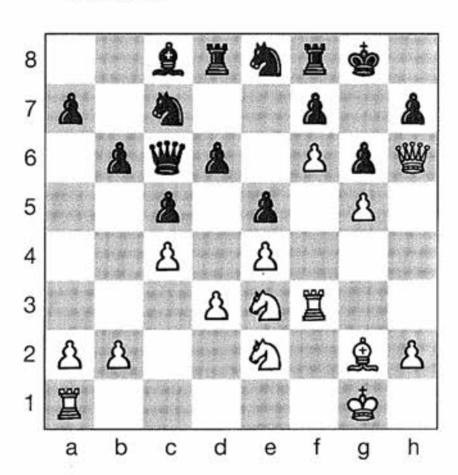
15. f6 ♗d6 16. ♗xd6 ♘xd6 17. ♕g4 ♘e8 18. ♕h4 e5 19. ♕h6 ♘e6 20. ♘e2 ♕c6 21. ♖f3!

La torre blanca se dirige a la casilla h3. El negro, por su parte, no dispone de jugadas activas y tiene que limitarse a esperar los acontecimientos.

21. ... ♗c8 22. ♘c2

El blanco puede maniobrar a su antojo y colocar sus piezas en las mejores casillas.

22. ... d6 23. ♘e3 ♘6c7
24. ♘f5!



Un golpe definitivo.

24. ... gxf5

No valía tampoco 24. ... ♗xf5 25. exf5 y el negro no tiene defensa.

25. ♖h3 ♘xf6 26. gxf6

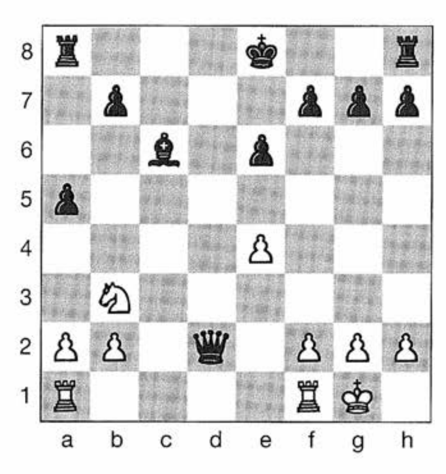
Y el mate es imparable.

FINAL

Ed. Lasker – Capablanca
Nueva York, 1915

CÓMO GANAR UN FINAL CON LIGERA VENTAJA

1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. c4 e6 4. ♘c3 ♘bd7 5. ♗g5 ♗b4 6. e3 c5 7. ♗d3 ♕a5 8. ♕b3 ♘e4 9. 0-0 ♘xg5 10. ♘xg5 cxd4 11. ♘b5 ♘c5 12. ♕c2 ♘xd3 13. ♕xd3 a6 14. ♘xd4 dxc4 15. ♕xc4 ♗d7 16. ♘b3 ♕xg5 17. ♕xb4 ♗c6 18. e4 a5 19. ♕d2 ♕xd2



Capablanca posee la iniciativa y además su alfil es superior al caballo de Ed. Lasker; sin embargo, la manera de cómo se puede ganar es una cuestión que sólo un maestro como el genial cubano podía prever.

20. ♘xd2 0-0-0

Gana un tiempo, ya que ataca el caballo y lleva su rey al flanco de dama.

21. ♘c4

Si 21. ♖fd1 ♖d4 22. ♘b3 ♖xd1+ 23. ♖xd1 ♗xe4 24. ♘xa5 ♗d5 con un final similar al de la partida.

21. ... ♗xe4 22. ♖fc1 ♔b8 23. f3

Si 23. ♘xa5 ♗d5 24. ♘c4 ♗xc4 25. ♖xc4 ♖d2 el negro conserva la iniciativa.

23. ... ♗d5 24. ♘xa5 ♖c8!

Un excelente movimiento que ofrece al negro buenas perspectivas de ganar en todas las variantes.

25. b3

En caso de 25. ♖xc8+ ♖xc8 el negro amenaza ♖c2, además de b6, ya que si ♘b3 el cambio de piezas ofrecería un final de torres ventajoso al negro. O bien, 25. ♘b3 ♗xb3 26. axb3 ♖xc1+ 27. ♖xc1 ♖d8 28. ♖c2 ♖d3 y se acabará ganando un peón.

25. ... ♖xc1+ 26. ♖xc1 ♖c8 27. ♖xc8+

Capablanca pretende entrar en un final de peones, cuestión que Ed. Lasker no había considerado como buena para el negro.

27. ... ♔xc8 28. ♔f2 ♔c7!!

Un movimiento simple, pero estratégicamente perfecto. Con el movimiento más natural 28. ... b6 29. ♘c4 ♗xc4 30. bxc4 ♔c7 31. ♔e3 ♔c6 32. ♔d4 el negro no puede alcanzar la casilla crítica c5.

29. ♔e3 ♔b6 30. ♘c4+ ♗xc4 31. bxc4 ♔c5

Ésta es la posición que Capablanca quería obtener tras el cambio de damas. Su visión de la posición es insuperable.

32. ♔d3 e5 33. g4 f6 34. h4 g6 35. ♔e4

Si 35. ♔c3 f5 36. ♔d3 ♔b4 con posición ganadora para el negro.

35. ... ♔d6 36. f4

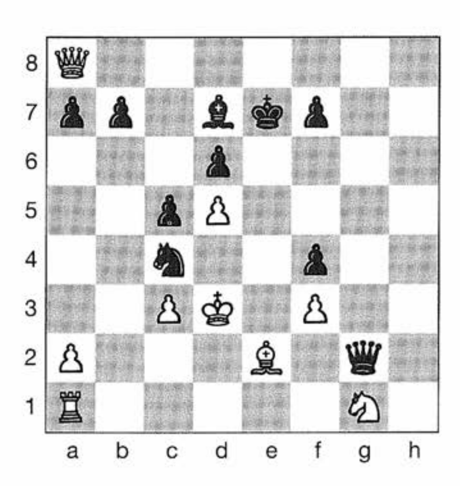
En caso de hacer la jugada 36. h5 ♔e6 seguido de f5 ofrece ventaja al negro.

36. ... exf4 37. ♔xf4 ♔c5 38. h5 ♔xc4 39. ♔e4 b5 40. a3 ♔c5

Y el blanco abandonó.

MATES TÍPICOS

Mate de dama y caballo



1. ... ♘a3!!

En esta partida, jugada entre Padjaiev y Muratov el negro jugó 1. ... ♘e5+ 2. ♔d2 ♗f5 3. ♕xb7+ ♔f6 4. ♕a6 y acabó perdiendo.

2. ♖f1

Ante la amenaza ♕f2 y ♕e3 mate.

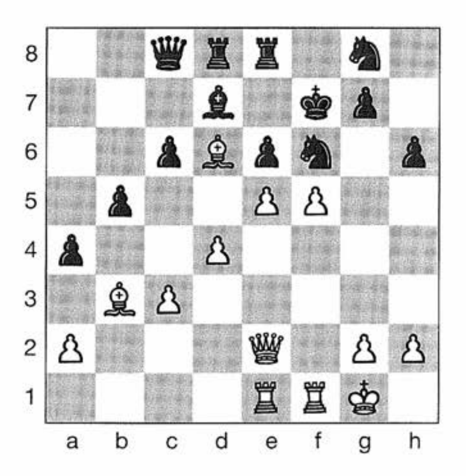
2. ... ♕g6+ 3. ♔d2 ♕c2+ 4. ♔e1 ♕xc3+ 5. ♔f2 ♕d4+ 6. ♔g2 ♕g7+ 7. ♔h1 ♕h6+ 8. ♔g2 ♕g5+ 9. ♔h2 ♕h4+ 10. ♔g2 ♘c2 11. ♘h3 ♘e3+ 12. ♔g1 ♕g3+ 13. ♔h1 ♕g2 mate.

EJERCICIO 25

Alekhine–M. Prat,
París, 1913 (sesión de simultáneas)

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Aprovechando la eficacia del jaque doble a la descubierta, el blanco encontró una brillante continuación de mate. ¿Sabrías encontrarla tú?

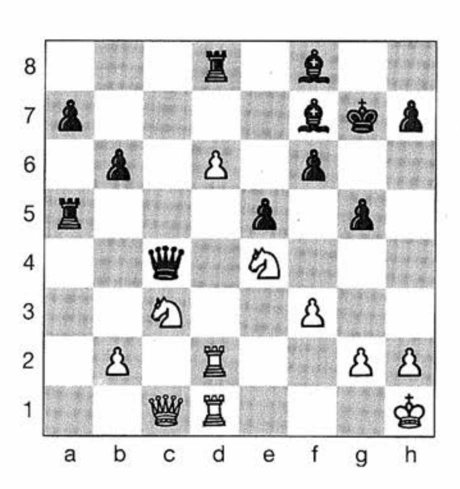


EJERCICIO 26

Fine – Dake, Detroit 1933

Reuben Fine, Gran Maestro estadounidense (1914-1993), fue uno de los mejores jugadores de los años treinta. Su éxito más sonado fue la victoria, empatado con Keres, en el mítico torneo de AVRO de 1938, donde quedó por delante de Capablanca, Euwe, Alekhine y Botvinnik. Durante algunos años abandonó el ajedrez para dedicarse a su profesión de psicoanalista. Fue un extraordinario jugador táctico y destacó, sobre todo, en el juego de contraataque. Fine editó la sexta y mejor edición del *Modern Chess Openings* (1939) y escribió, entre otros, *Basic Chess Ending* (1941), uno de los libros clásicos de la época.

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



¿Sabrías encontrar la continuación ganadora de esta interesante posición?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 41

HAY QUE TENER EN CUENTA QUE LAS LÍNEAS TEÓRICAS PUEDEN ESTAR REFUTADAS

Averbaj – Estrin, Campeonato URSS, 1964

Gambito de Dama

Los análisis de laboratorio casero pueden ser muy peligrosos; por ello debemos siempre cuestionar nuestras jugadas y no fiarnos ciegamente de lo que dice la teoría. Bobby Fischer fue un especialista en refutar líneas que el resto de Grandes Maestros de la época daban por buenas. La siguiente partida es uno de los ejemplos de este tema.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 ♗b4 5. ♗g5 dxc4 6. e4 c5 7. ♗xc4

Si 7. e5 cxd4 8. ♕a4+ ♘c6 9. 0-0-0 ♗d7, con juego complicado.

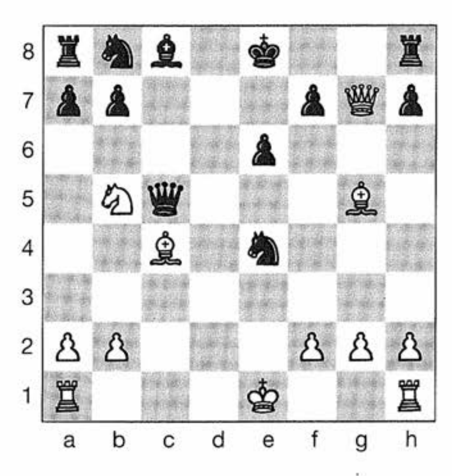
7. ... cxd4 8. ♘xd4 ♕c7 9. ♕b3!

En 1946 Ragozin jugó 8. ... ♕c7 y siempre se había considerado co-

mo una jugada correcta. La continuación normal era 9. ♕a4+ ♘c6 10. ♘xc6 ♗xc3+ 11. bxc3 ♗d7! con buen juego del negro.

Pero Averbach, que ya en 1946 había encontrado una refutación a la jugada ♕c7, se la guardó durante dieciocho años y la aplicó en la presente partida.

9. ... ♗xc3+ 10. ♕xc3 ♘xe4 11. ♘b5 ♕c5 12. ♕xg7!



Una sorpresa que Estrin no había calculado. Ahora de nada sirve la amenaza en f2.

12. ... ♖f8 13. ♗h6 ♕xf2+ 14. ♔d1 ♘d7 15. ♖e1 ♘ef6 16. ♗xe6 ♕xb2 17. ♖c1! Y las negras se rindieron.

Por ejemplo: 17. ... ♕xb5 18. ♗c4+; o bien (17. ... ♔d8 18. ♗xd7 ♖g8 19. ♕xf7 ♕xc1+ 20. ♗xc1) y el negro pierde igualmente.

PARTIDA 42

CUIDADO CON LOS MOVIMIENTOS DE LA DAMA EN LA APERTURA

Krogius – N. Aratovsky
1945

Defensa Philidor

El siguiente ejemplo de partida demuestra lo fácil que puede ser perder la dama cuando se mueve en la apertura de una manera defectuosa.

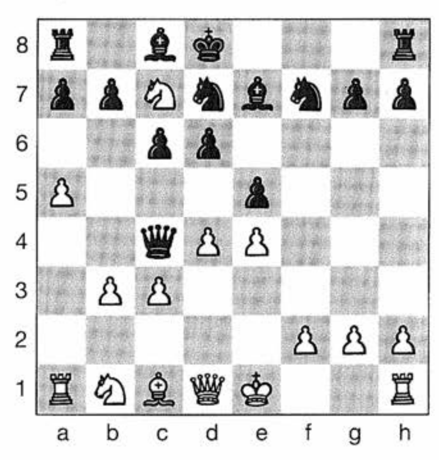
1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♘d7 4. ♗c4 c6 5. ♘g5 ♘h6 6. a4 ♗e7

Podía jugarse 6. ... d5 7. exd5 cxd5 8. ♗xd5 ♕a5+ 9. ♘c3 ♗b4 10. ♕f3 0-0 11. 0-0 exd4 12. ♘b5 ♘f6;

O bien 6. ... ♘b6 7. ♗b3 ♕f6 (7. ... ♗e7 8. ♘f3 ♘d7)

7. ♗xf7+ ♘xf7 8. ♘e6 ♕b6 9. a5 ♕b4+ 10. c3 ♕c4 11. ♘c7+ ♔d8 12. b3

y la dama no tiene salida.



PARTIDA 43

DESARROLLA LAS PIEZAS ANTES QUE LA DAMA: SI DESARROLLAS PREMATURAMENTE LA DAMA PUEDES PERDERLA

Botvinnik – Spielmann, Moscú, 1935

Defensa Caro – Kann

1. c4 c6 2. e4 d5 3. exd5 cxd5 4. d4

Incrementando el control central en las casillas d4 y e5.

4. ... ♘f6

El negro opta por desarrollar sus piezas y no mover peones.

5. ♘c3 ♘c6.

Presionando en d4, mientras el blanco lo hace en d5.

6. ♗g5 ♕b6?

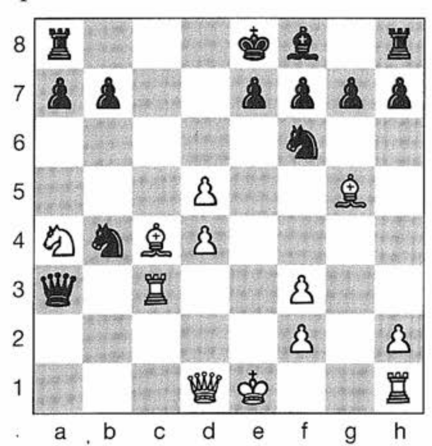
Jugada floja, ya que primero hay que desarrollar las piezas menores y después la dama.

7. cxd5 ♕xb2 8. ♖c1!

El plan del negro era 8. ♘a4 ♕b4+ 9. ♗d2 ♕xd4 10. dxc6 ♘e4 11. ♗e3 ♕b4+ 12. ♔e2 bxc6 con la idea de ♗a6. Pero todo esto es un análisis erróneo, ya que tras la jugada ♖c1!, el caballo de c6 debe de irse. Si lo hace a b8, entonces 9. ♘a4, ♕b4 10. ♗d2, y el blanco gana pieza. Si 8. ... ,♘d8 9. ♗f6,ef6 10. ♗b5 con ventaja blanca. Así pues, ♘b4 es única.

8. ... ♘b4 9. ♘a4 ♕xa2 10. ♗c4 ♗g4 11. ♘f3 ♗xf3 12. gxf3

Y abandonan, ya que si 12. ... ♕a3 13. ♖c3 ganando la dama y la partida.



LAS CUALIDADES DEL AJEDREZ

El ajedrez puede desarrollar más de una veintena de cualidades básicas muy útiles para la vida del ser humano: imaginación, concentración, planificación, previsión, memoria, espíritu de lucha, control nervioso, capacidad de decisión, creatividad, organización, autocrítica, objetividad, intuición, capacidad de cálculo, visión espacial, sociabilidad, lógica, sobreposición al fracaso y voluntad, entre otras. Además, el ajedrez está especialmente recomendado no sólo para los más jóvenes, sino también para las personas mayores, porque mantiene su mente despierta y previene de uno de los males más terribles de nuestra época, la enfermedad de Alzeimer.

CONSEJOS

Decálogo del ajedrecista

1. Preferir el ajedrez a todos los demás juegos.
2. Propagar sus virtudes.
3. Meditar siempre las jugadas antes de hacerlas.
4. No molestar de ninguna manera a nuestro adversario.
5. No intervenir en una partida en la que no estés jugando.
6. Utilizar con cuidado el material de juego: no golpear las piezas, el tablero o el reloj.
7. No retirarse de una competición sin un motivo bien justificado.
8. Acatar el reglamento de juego y las decisiones de los árbitros.
9. Saber perder con humildad y dar la mano a nuestro adversario tras nuestra derrota.
10. Estrechar lazos de amistad entre todos los ajedrecistas del mundo tal como reza el lema de la FIDE: "Gens una sumus" (Los ajedrecistas formamos una familia).

"El ajedrez es el arte del análisis." (Botvinnik)

LA NUEVA ESCUELA SOVIÉTICA DE AJEDREZ

Botvinnik ha sido un campeón del mundo excepcional en diversos sentidos. Por un lado, pudo compaginar su carrera de científico con su dedicación al ajedrez; por otro, fue el único en recuperar el título en dos ocasiones y, por último, creó una escuela de jóvenes talentos entre los que se encuentran Kasparov y Karpov. Fue un profundo analista de todas las fases del juego y otorgó a la teoría de las aperturas la importancia que merecen en la actualidad. Dotado de un gran rigor científico y de una enorme fuerza de voluntad, ha sido uno de los jugadores que han marcado una época gloriosa del ajedrez en Rusia.

Mijail Botvinnik

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: En Kuokkala (cerca de San Petersburgo), el 14 de abril de 1911.

Muerte: En Moscú, el 5 de mayo de 1995.

Titulación: Campeón mundial entre 1948 y 1963. Ganó su título en el torneo de candidatos celebrado en La Haya y Moscú en 1948, tras la muerte de Alekhine. Perdió el título frente a Smyslov en 1957 y lo recuperó al año siguiente. Lo perdió de nuevo frente a Tal en 1960 y lo volvió a recuperar en 1961; finalmente perdió el título frente a Petrosian en 1963.

Características de su juego: Jugaba con maestría en todas las fases de la partida, tanto en el medio juego, como en el final y en la apertura. Practicaba pocas aperturas, pero de una manera exquisita. Sus conocimientos teóricos fueron extraordinarios y era también un gran analista. Dominó tanto el juego táctico como el posicional. La continua evolución de su juego se debe a su afán autocrítico, su gran capacidad de trabajo y al análisis científico de sus partidas.

Mejores torneos: Campeón de la URSS en 7 ocasiones; primer puesto en Leningrado en 1930,1932,1933,1934 y 1938; Moscú años 1935, 1947 y 1956;

Nottingham, 1936; Sverdlovsk, 1943; Groningen, 1946; Hastings, 1961 y 1966, Noordwijk, 1965, y Wijk aan Zee, 1969.

Hazañas: Es el único jugador de la historia del ajedrez con la mejor puntuación a su favor frente a los 9 campeones del mundo contra los que se enfrentó: Lasker, Capablanca, Alekhine, Euwe, Smyslov, Petrosian, Tal, Fischer y Spassky.

Principal derrota: La pérdida definitiva de su título frente a Petrosian.

Principal debilidad: No tuvo una marcada superioridad sobre los mejores jugadores de su época.

Vida privada: Compaginó su tarea ajedrecística con su profesión de ingeniero eléctrico, en la que también obtuvo grandes logros. Estuvo casado y tuvo un hijo. Contó con el apoyo incondicional del gobierno de su país, lo que le facilitó enormemente su carrera ajedrecística.

Legado: Está considerado como el padre de la escuela de ajedrecistas soviéticos. Entre sus alumnos destacan los campeones del mundo Karpov y Kasparov. Fue pionero del ajedrez aplicado a la informática.

Consideración global: Uno de los más brillantes e imaginativos genios de la historia del ajedrez. Batallador incansable, derrotó a todos los mejores jugadores de su época.

PARTIDA 44

Botvinnik – Capablanca
AVRO, 1938

Defensa Nimzoindida

CUANDO ATAQUES AL REY, INTENTA LLEVAR LAS PIEZAS DEFENSORAS DE TU CONTRINCANTE LEJOS DE ÉL

Según el propio Botvinnik, esta partida había sido la mejor que había jugado en su vida. La importancia del campeonato (clasificaba para el mundial), la belleza de las combinaciones finales y la entidad del contrincante nos reafirman en ese criterio. La partida está basada en los comentarios del propio Botvinnik.

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4 4. e3

Con esta jugada las blancas aspiran a fortalecer el centro durante toda la partida.

4. ... d5

Después de 4. ... 0-0 5. a3 ♗xc3+ 6. bxc3 las blancas podían sentirse incómodas por la debilidad de c4.

5. a3 ♗xc3+

Si 5. ... ♗e7 6. ♘f3.

Llegando a una posición típica del gambito de dama, pero con la jugada a3.

6. bxc3 c5

Ésta es la mejor jugada posible, puesto que el plan principal de las blancas es jugar f3 y e4 para liberar su alfil de dama y con la jugada del texto no resulta fácil seguir este plan, ya que las negras presionan en d4.

7. cxd5 exd5

Tomando de peón para evitar e4 del blanco.

8. ♗d3 0-0 9. ♘e2

La pieza más fuerte del blanco es el alfil en d3; por este motivo, el negro debe intentar eliminarlo.

9. ... b6 10. 0-0 ♗a6 11. ♗xa6

Quizás era mejor conservar el alfil llevándolo a c2, pero el negro obtendría un buen juego.

11. ... ♘xa6 12. ♗b2

Jugada pasiva, era mucho mejor ♕d3, obligando al negro a jugar ♕c8 para defender el caballo.

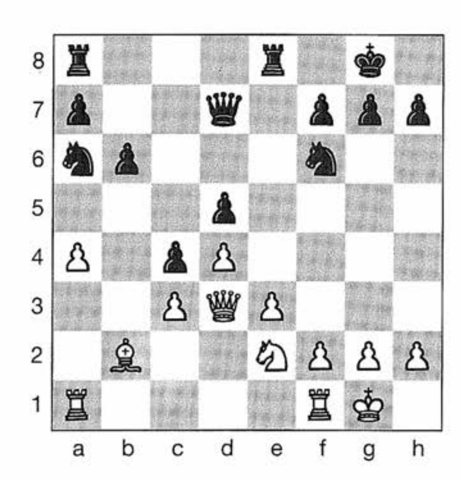
12. ... ♕d7! 13. a4

Las blancas se ven con dificultades para corregir la imprecisión de la jugada anterior. Ahora si ♕d3, entonces ♕a4!

13. ... ♖fe8?

Un error inconcebible en Capablanca. Era fácil encontrar la continuación 13. ... cxd4 14. cxd4 ♖fc8 con el dominio de la columna "c" por parte del negro.

14. ♕d3 c4?



Esto es un error posicional serio. Capablanca tenía prevista la maniobra ♘a6-b8-c6-a5-b3, después de lo cual sería difícil defender el peón de a4. Pero la ventaja de las negras en el flanco de dama no era relevante en la posición. Hubiera sido mejor contentarse con la defensiva jugada 14. ... ♕b7.

15. ♕c2 ♘b8

Iniciando una maniobra que cuesta demasiados tiempos. Era más lógico ♘c7 vía e6.

16. ♖ae1 ♘c6

Las negras consideran, equivocadamente, que la lucha por el

peón a4 será decisiva. Sin embargo, era mejor 16. ... Ch5 17. h3 f5 18. Ac1 Cc6 19. f3 Ca5 20. g4 fxg4 21. hxg4 con juego complicado.

17. Cg3 Ca5 18. f3 Cb3 19. e4 Dxa4 20. e5 Cd7

No valía 20. ... Cc5? 21. Te2 y se pierde uno de los dos caballos.

21. Df2!

Ante la amenaza Cc5, pero además el traslado de la dama al flanco de rey entraba dentro de los planes del bando blanco.

21. ... g6 22. f4 f5 23. exf6 Cxf6 24. f5 Txe1

Si 24. ... Cg4 25. Df3.

25. Txe1 Te8

Capablanca consideró, erróneamente, que el cambio de piezas le beneficiaría. Tampoco era mejor 25. ... Tf8 26. Df4! Da2 (26. ... Dd7 27. Te6 Ce4 28. De5 Cxg3 29. Te7) 27. fxg6 Dxb2 (27. ... hxg6 28. Dg5 Rg7 29. Cf5+) 28. g7 Rxg7 29. Cf5+ Rh8 30. Dd6 con victoria del blanco en todos los casos.

26. Te6! Txe6

Si 26. ... Ce4 27. Cxe4 dxe4 28. fxg6!! ganando.

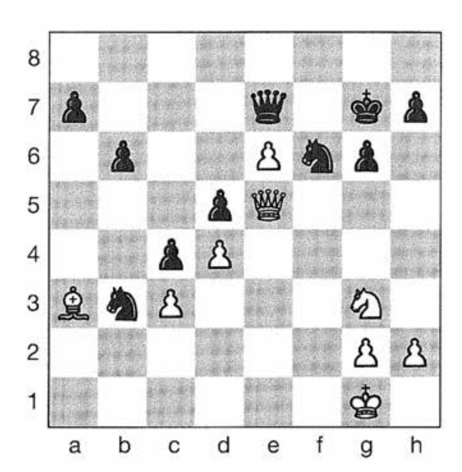
26. ... Cg4 27. De2! con ventaja del blanco.

26. ... Rg7 27. Txf6! Rxf6 28. fxg6+ Rxg6 29. Df5+ Rg7 30. Ch5+ Rh6 31. g4 Dc6 32. Aa3 y se acabó la defensa negra.

27. fxe6 Rg7 28. Df4! De8 29. De5 De7

Si 29. ... Ca5 30. Ac1 amenaza Ah6+ o Dc7+ 30. ... Cc6 31. Ah6+ Rxh6 32. Dxf6 seguido de Cf5+.

30. Aa3!!



La jugada clave de la partida, que Capablanca no debió prever.

30. ... Dxa3

En caso de 30. ... De8 31. Dc7+ Rg8 32. Ae7 Cg4 33. Dd7 ganando.

31. Ch5+ gxh5

No valía tampoco 31. ... Rh6 32. Cxf6 Dc1+ 33. Rf2 Dd2+ 34. Rg3 Dxc3+ 35. Rh4 Dxd4+ 36. Cg4+.

32. Dg5+ Rf8 33. Dxf6+ Rg8 34. e7 Dc1+ 35. Rf2 Dc2+ 36. Rg3 Dd3+ 37. Rh4 De4+ 38. Rxh5 De2+

Si 38. ... Dg6+ 39. Dxg6+ hxg6+ 40. Rxg6 y el peón corona.

39. Rh4 De4+ 40. g4 De1+ 41. Rh5

Y el negro abandonó. Pocas veces Capablanca se había visto derrotado de una manera tan magistral.

PARTIDA 45

M. Botvinnik – M. Vidmar
Nottingham, 1936

Gambito de Dama

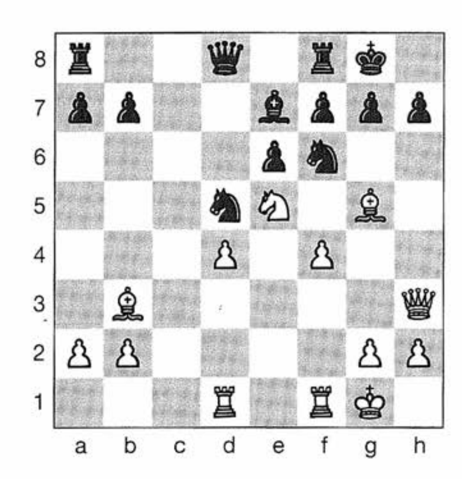
CUANDO TENGAS POSIBILIDADES DE ATAQUE, ABRE LAS COLUMNAS PARA INCORPORAR TUS TORRES A LA LUCHA

1. c4 e6 2. ♘f3 d5 3. d4 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7 5. ♘c3 0-0 6. e3 ♘bd7 7. ♗d3 c5 8. 0-0 cxd4 9. exd4 dxc4 10. ♗xc4

Posición característica de la variante Tarrasch del Gambito de Dama, donde el bando blanco se queda con el peón de dama aislado a cambio del juego más libre de sus piezas.

10. ... ♘b6 11. ♗b3 ♗d7 12. ♕d3 ♘bd5 13. ♘e5 ♗c6 14. ♖ad1 ♘b4 15. ♕h3 ♗d5 16. ♘xd5 ♘bxd5 17. f4!

La posición del negro aparentemente es muy segura; sus piezas defienden el enroque y no tiene debilidades. Por otra parte, las blancas tienen en el centro un peón aislado, que en caso de simplificarse el juego sería una debilidad. El único plan correcto parece ser iniciar un ata-



que en el flanco de rey intentando abrir la columna "f" y permitir a las torres blancas que entren en juego.

17. ... ♖c8

No valía la jugada defensiva: 17. ... g6 18. ♗h6 ♖e8 19. ♗a4 y las blancas ganan calidad.

En caso de 17. ... ♘e4 18. ♗c2 ♗xg5 (18. ... ♘xg5 19. fxg5 g6 20. ♘xf7 ♖xf7 21. ♖xf7 ♔xf7 22. ♕xh7+ ♔e8 23. ♗a4+ ♔f8 24. ♖f1+ ♘f6 25. gxf6 ♕xd4+ 26. ♔h1 ♗xf6 27. ♕h8+ ♔f7 28. ♕xa8 ♕xa4 29. ♕xb7+) 19. ♗xe4 ♗h6 20. ♘g4 f5, en todos los casos con mejor juego del blanco.

18. f5 exf5

La defensa del peón ocasiona grandes problemas al negro. Si 18. ... ♕d6 19. fxe6 ♕xe6 20. ♕f3 ♖fd8 21. ♗xf6 ♗xf6 22. ♘g4 ♗g5 23. ♖fe1 ♕d6 24. ♖e5. O bien 18. ... ♘e4 19. ♗xe7 ♕xe7 20. ♖de1 ♘ef6 21. ♘d3 y el peón de e6 está sentenciado a muerte.

19. ♖xf5 ♕d6?

Una mala jugada, pero no había nada mucho mejor.

20. ♘xf7 ♖xf7 21. ♗xf6 ♗xf6

Si 21. ... ♘xf6 22. ♖xf6 ♗xf6 23. ♕xc8+.

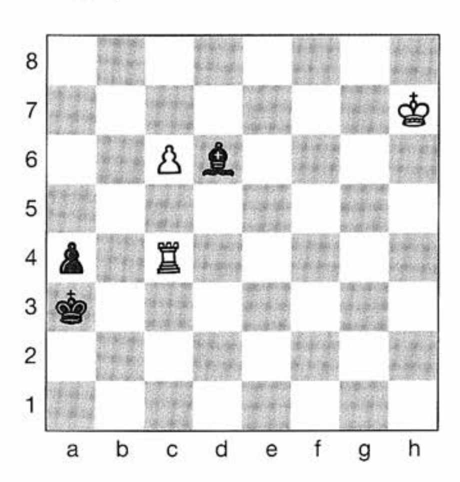
22. ♖xd5 ♕c6 23. ♖d6 ♕e8 24. ♖d7 y las negras abandonaron.

FINAL

Mugnos, 1941

TORRE Y PEÓN CONTRA ALFIL Y PEÓN

La lucha de torre y peón contra alfil y peón no suele ser sencilla. El siguiente ejemplo demuestra la complejidad del tema.



1. ♖d4 ♗h2 2. ♖d2 ♗b8

Otras posibilidades son las siguientes:

2. ... ♗g3 3. ♖d3+ y gana el alfil.

2. ... ♗f4 3. ♖d3+ ♔b2 4. ♖d4 ganando el peón por la doble amenaza.

2. ... ♗e5 3. ♖d5 seguido de ♖b5.

2. ... ♗c7 3. ♖d7 seguido de ♖b7.

3. ♖d7! ♗h2

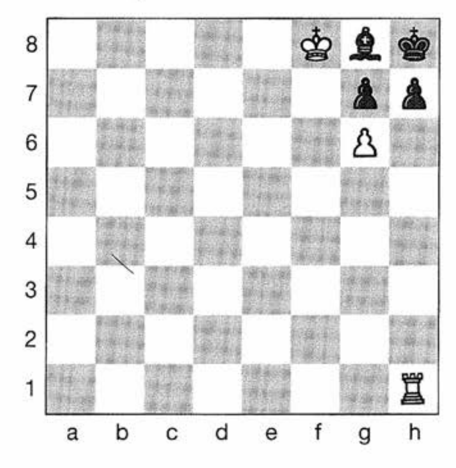
En caso de 3. ... ♔a2 4. ♖b7.

4. ♖b7 ♔a2 5. ♔g6 a3 6. ♔f5 ♔a1 7. ♔e4 a2 8. ♔d3 ♗d6 9. ♔c2 ♗c7 10. ♖b5 ♗e5 11. ♖d5 ♗d4 12. c7

Y el mate en dos jugadas es inevitable.

MATES TÍPICOS

Mate de peón



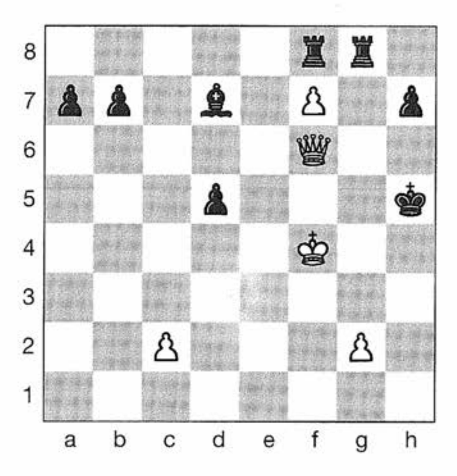
1. ♖h6 gxh6 2. g7 mate.

EJERCICIO 27

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la siguiente posición el blanco tiene una jugada con la que con-

sigue una ventaja decisiva. ¿Sabrías encontrar la continuación ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA BELLEZA EN AJEDREZ

A las personas que no están introducidas en el mundo del ajedrez les cuesta entender el concepto de belleza en nuestro juego. Hay, sin embargo, unas características bien definidas sobre las condiciones que debe tener una partida para recibir un premio de belleza:

La corrección: Las jugadas deben ser lo más correctas posible por parte del bando que recibe el premio. El juego táctico predomina sobre el planteamiento estratégico.

La dificultad: La partida es más bella cuanto más difícil sea descubrir las jugadas ganadoras.

La originalidad: El derroche imaginativo debe ser un elemento esencial en un premio de belleza.

El primer premio de belleza otorgado en un encuentro oficial fue recibido por Steinitz por su partida número ocho del campeonato del mundo contra Chigorin en 1889.

Veamos a continuación una partida típica de este tipo de galardón.

PARTIDA 46

Leepin – Mross
Munich, 1941

Apertura Inglesa

NO PERMITAS QUE TU REY SEA LLEVADO AL CENTRO DEL TABLERO

La siguiente partida recibió un premio de belleza, en el torneo de Munich de 1941. El tema táctico de la extracción del rey hacia el centro del tablero, a base del sacrificio de piezas, fue ejecutado de una manera magistral por parte del negro.

1. c4 ♘f6 2. ♘c3 b6 3. d4 e6 4. f3

El blanco no necesitaba preparar el avance del peón de rey. Era mejor jugar directamente 4. e4 d5 5. cxd5 exd5 6. e5 con ventaja blanca.

4. ... d5! 5. ♗g5

A partir de ahora el avance del peón de rey tiene sus inconvenientes por la vulnerabilidad del centro blanco. Por ejemplo 5. e4 dxe4 6. fxe4 ♗b7, etc.

5. ... ♗e7 6. e3

En este momento era posible 6. e4 ♘xe4! 7. ♗xe7 ♘xc3 8. ♗xd8 ♘xd1 9. ♗xc7 ♘xb2 10. c5! recuperando el peón.

6. ... h6 7. ♗h4 0-0 8. ♕b3?

Una jugada inútil y nociva. Debería haber jugado 8. ♗d3 seguido de ♘1e2.

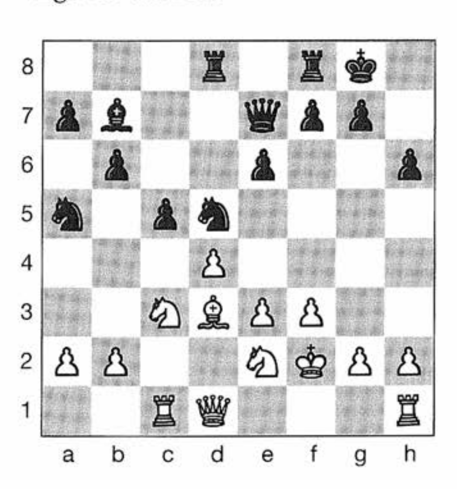
8. ... ♗b7 9. ♗d3 ♘c6! 10. cxd5 ♘a5

Aprovechando la mala colocación de la dama blanca.

11. ♕d1 ♘xd5 12. ♗xe7

Era mejor conservar la pareja de alfiles con ♗f2.

12. ... ♕xe7 13. ♔f2 ♖ad8 14. ♘ge2 c5 15. ♖c1



Un descuido de graves consecuencias. El blanco ha desatendido las posibilidades tácticas de las negras.

15. ... ♘xe3!! 16. ♔xe3 cxd4+ 17. ♘xd4 ♖xd4! 18. ♗h7+

En este golpe táctico confiaban las blancas, pero serán despertadas cruelmente de su sueño. Evidentemente no valía 18. ♔xd4 ♕c5 mate.

18. ... ♔xh7 19. ♕xd4 ♖d8!

Esta jugada es decisiva. Las blancas perderán como mínimo la dama.

20. ♕g4

Tampoco valía 20. ♕a4 ♕c5+ 21. ♔e2 ♗a6+ 22. ♔e1 ♕e3+ 23. ♘e2 ♕xe2 mate.

20. ... ♕c5+ 21. ♔f4 ♕d6+ 22. ♔e3 ♕d2 mate.

FISCHER ESCOLAR

Gracias a la profesora del colegio de Boby Fischer, éste adquirió una habilidad especial para jugar mentalmente al ajedrez, ya que la maestra le prohibía, como es lógico, sacar el tablero en medio de la clase, lo cual él trataba de hacer siempre que podía. Su coeficiente intelectual, superior al de genios como Albert Einstein, no estaba destinado a aprender cosas tan "triviales" para él como las que se enseñan en la escuela; su pensamiento estaba centrado en el ajedrez, su gran pasión y obsesión.

CONSEJOS

1. Nunca contestes a las jugadas de tu adversario sin meditar; espera siempre a entender por qué ha hecho ese movimiento.
2. "El arte de jugar bien al ajedrez es el arte de utilizar el tiempo del reloj eficientemente"(Gligoric).
3. Para ahorrar tiempo, puedes anotar tus jugadas cuando corra el reloj de tu contrincante.
4. "No utilices menos de un minuto para cada movimiento, a no ser que sea absolutamente necesario" (Short).
5. Juega a un ritmo uniforme, es decir, no hagas unas jugadas muy rápidas y otras pensando mucho. Sólo en ciertas posiciones críticas está justificada una reflexión muy larga.
6. Ser objetivo ante una posición es la mejor manera de ahorrar tiempo.
7. Olvídate durante la partida de los errores cometidos hasta ese momento. Cada nueva jugada es una oportunidad para mejorar tu posición.
8. No te relajes nunca; mientras tu adversario tenga piezas puede utilizarlas para vencerte o hacerte tablas.
9. Si vas apurado de tiempo, utiliza el tiempo de reflexión de tu adversario para pensar en tus planes y jugadas.
10. Nadie ha ganado una partida después de perder por tiempo; completa siempre tus jugadas antes del control, aunque sea a costa de cometer un error.

CAPÍTULO 22

"No sé quién es el mejor jugador del mundo, pero sí sé quién es el que más ama el ajedrez: Miguel Najdorf." (Najdorf)

UN AMOR INCONTENIBLE POR EL AJEDREZ

Miguel Najdorf fue uno de los mejores jugadores de la posguerra europea. Dotado de un gran talento y una memoria prodigiosa, destacó en su participación en numerosísimos torneos que disputó a lo largo de su extensa vida ajedrecística. Estuvo especialmente dotado para el juego táctico, pero legó también para la posteridad la variante Najdorf de la Siciliana, sin duda la línea más popular de esta defensa.

Miguel Najdorf

Nacionalidad: Argentina (de origen polaco).

Nacimiento: En Varsovia, el 15 de abril de 1910.

Muerte: En Marbella (España), el 5 de julio de 1997.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Agresivo y táctico.

Mejores torneos: Ganó a lo largo de su extensa carrera ajedrecística más de 50 torneos de primera línea entre los que destacan: Praga; 1946, Barcelona, 1946; Venecia, 1948; Bled, 1950; Amsterdam, 1950;La Habana, 1962,y el torneo de Mar del Plata en 9 ocasiones.

Hazañas: Batió el récord de simultáneas a ciegas en 1947 con 39 partidas ganadas, 2 perdidas y 4 tablas.

Principal derrota: No poder clasificarse para disputar el título mundial.

Principal debilidad: Su carácter excesivamente temperamental.

Vida privada: Llevó una vida muy activa hasta su muerte, repleta de aventuras y viajes constantes. Fue una leyenda viva, un personaje para hacer una interesantísima película.

Legado: La variante más famosa de la Defensa Siciliana lleva su nombre.

Consideración global: Uno de los jugadores de torneo más fuertes de la historia del ajedrez.

PARTIDA 47

Glücksberg – Najdorf
Varsovia, 1935

Defensa Holandesa

LA INMORTAL POLACA

La siguiente partida, conocida como la Inmortal Polaca, fue protagonizada por Miguel Najdorf, uno de los mejores jugadores de la historia del ajedrez. Se trata de una miniatura de 22 jugadas en la que el negro ofrece diversas piezas y peones al contrario. El nombre de Inmortal Polaca fue ideado por el doctor Tartakower. A Najdorf se le conoce universalmente por ser el padre de la variante que lleva su nombre en la Defensa Siciliana, que es una de las más practicadas, por muchos de los mejores jugadores del mundo.

1. d4 f5 2. c4 ♘f6 3. ♘c3 e6 4. ♘f3 d5

Entrando en la Defensa Holandesa, variante del "muro de piedra". La estructura es muy sólida para el negro, pero tiene el inconveniente de la dificultad que se crea para poner en juego el alfil de dama negro.

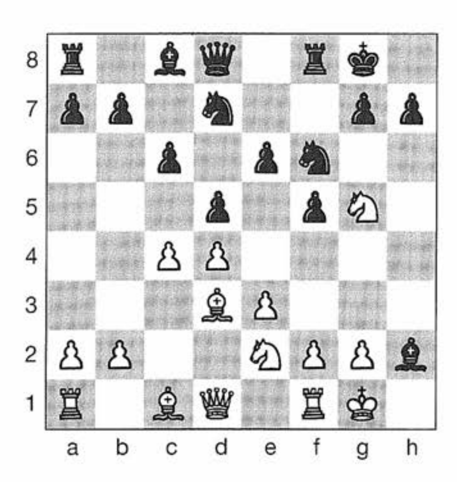
5. e3 c6 6. ♗d3 ♗d6 7. 0-0 0-0 8. ♘e2!?

Una jugada de dudoso valor. Era mejor, por ejemplo, b3 para intentar el desarrollo del alfil de dama y apoyar el peón de c4. O bien, ♘e5 seguido de f4.

8. ... ♘bd7 9. ♘g5?

Una jugada absurda, además de un grave error que conduce al dominio de la partida por parte del negro.

9. ... ♗xh2+!



10. ♔h1

En caso de 10. ♔xh2 ♘g4+ 11. ♔g1 ♕xg5 recupera la pieza y lleva a la dama al ataque.

10. ... ♘g4 11. f4

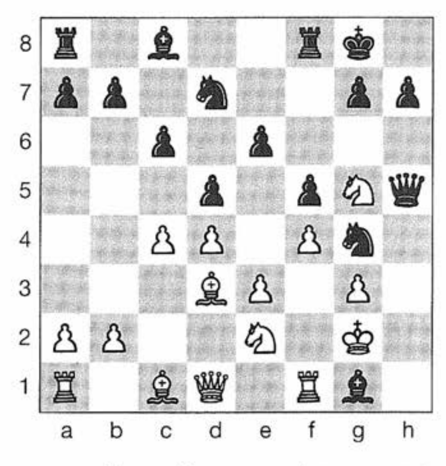
No servía 11. ♘xe6? por 11. ... ♕h4 y el blanco pierde la partida ante el ataque imparable del negro.

11. ... ♕e8 12. g3 ♕h5 13. ♔g2

Para intentar la salvadora ♖h1. Sin embargo...

13. ... ♗g1!!

Primera entrega de una brillante combinación.



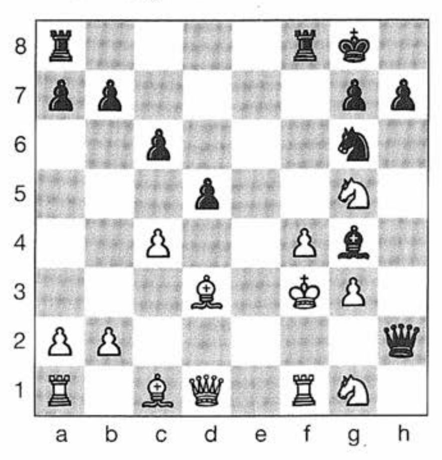
14. ♘xg1 ♕h2+ 15. ♔f3 e5!! 16. dxe5 ♘dxe5+ 17. fxe5 ♘xe5+ 18. ♔f4 ♘g6+ 19. ♔f3 f4!!

Aquí se escondía el sentido de la magnífica 15. ... e5!!, ya que ahora el alfil de dama será un arma mortífera. Se amenaza ♘e5+ y fxg3+.

20. exf4

Otra posible continuación era 20. ♗xg6 ♗g4+! 21. ♔xg4 ♕xg3+ 22. ♔h5 hxg6+ 23. ♔xg6 ♖f6+ 24. ♔h5 ♖h6 mate.

20. ... ♗g4+!



21. ♔xg4 ♘e5+!

Nueva entrega para abrir la columna "f" que conduce a un mate inevitable.

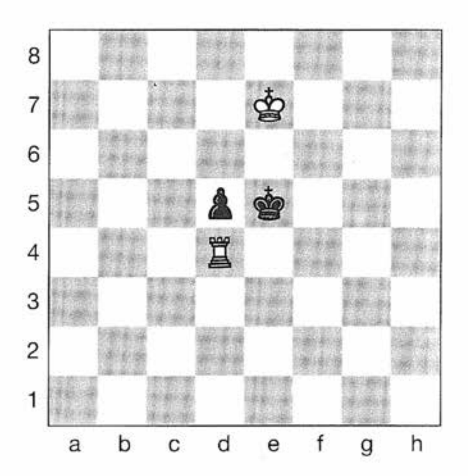
22.fxe5 h5 mate.

FINAL

Estudio de Réti
1922

FINAL DE TORRE CONTRA PEÓN

En la siguiente posición, que corresponde a un estudio de Réti, juega el blanco y gana.



Veamos el método ganador ideado por Réti en 1922:

1. ♖d2!

La jugada ♖d3 también gana, ya que de lo que se trata es de perder

un tiempo para ganar la oposición. No es bueno, sin embargo, 1. ♖d1?; con esta jugada, aparentemente lógica, el blanco sólo consigue tablas. 1. ... d4! 2. ♔d7 ♔d5!! 3. ♔c7 ♔c5 4. ♔b7 ♔c4 y tablas ya que al rey blanco no le da tiempo de acercarse al peón.

1. ... d4 2. ♖d1!!

Ahora son las blancas las que obtienen la oposición.

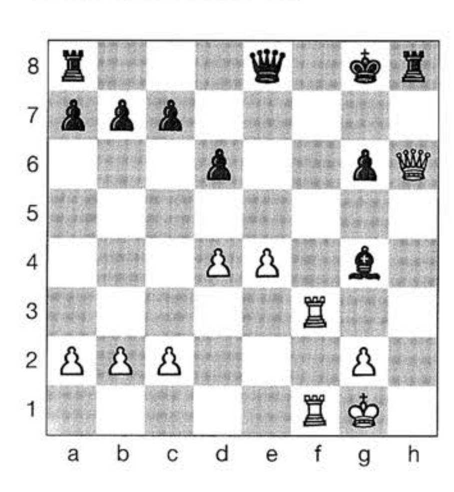
2. ... ♔d5 3. ♔d7!! ♔c5

Si 3. ... ♔e5 4. ♔c6 ♔e4 5. ♔c5 d3 6. ♔c4 y el blanco gana.

4. ♔e6 ♔c4 5. ♔e5 d3 6. ♔e4 y las blancas se comen el peón.

MATES TÍPICOS

Mate de las charreteras

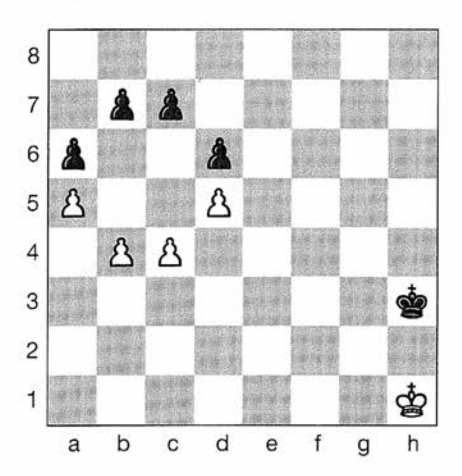


1. ♖f8+ ♕xf8 2. ♖xf8+ ♖xf8 3. ♕xg6 mate.

EJERCICIO 28

CREACIÓN DE UN PEÓN PASADO

Juegan las blancas



En la anterior posición juega el bando blanco. ¿Ganan blancas, pierden o hacen tablas? Razona la respuesta indicando las jugadas correctas.

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 48

J. Monedero – A. Martín
Campeonato absoluto de Cataluña, 1973

Apertura Inglesa

LA PARTIDA QUE VALIÓ UN TÍTULO

Esta partida, jugada en 1973, significó mi mayor éxito deportivo al ganar el siempre difícil Campeonato absoluto de Cataluña.

1. c4

Sabiendo que mi contrincante era muy buen teórico intenté apartarme de las aperturas que yo jugaba habitualmente, por si mi adversario tenía alguna línea preparada.

1. ... c5 2. ♘c3 ♘c6 3. g3 g6 4. ♗g2 ♗g7 5. ♖b1 ♖b8 6. a3 a6

El negro opta por la variante simétrica de la Apertura Inglesa.

7. b4 cxb4 8. axb4 b5 9. cxb5 axb5 10. ♘f3 d6

Por fin el negro se aparta de la simetría. También podía jugarse 10. ... d5 11. d4 e6 12. ♗f4 ♖b6 13. e4 ♘f6 14. e5 ♘e4 15. ♘xe4 dxe4 16. ♘d2 0-0 17. ♗e3 f5 18. exf6 ♗xf6 19. ♘xe4 ♗xd4 20. 0-0 e5 21. ♗g5 ♘e7 22. ♖c1 ♗b7 23. ♕c2 ♖f7 24. ♕d2 ♕a8 25. ♕d3 ♘d5 26. ♕b3 ♘c3! 27. ♖xc3 ♗xc3 28. ♘f6+ ♖bxf6 29. ♗xb7 ♕xb7 30. ♗xf6 ♕f3 31. ♕e6 ♕xf6 tablas (partida Kasparov-Kramnik, Nueva York 1995).

11. 0-0 e6

Esta jugada no es buena, ya que en el futuro el alfil de casillas blancas será muy pasivo. Hubiera sido mejor el desarrollo 11. ... ♗g4 o bien la maniobra 11. ... ♘h6 seguida de ♘f5. Otra opción es 11. ... e5 12. ♕c2 ♘ge7 13. e4 0-0 14. ♖e1 ♗e6 15. d3 f5 con buen juego del negro.

12. d4 ♘ge7 13. e4

Si 13. ♕d3 ♕b6 14. ♖d1 0-0 15. d5 exd5 16. ♘xd5 ♘xd5 17. ♕xd5 ♗e6 18. ♕d2 con posibilidades más o menos equivalentes.

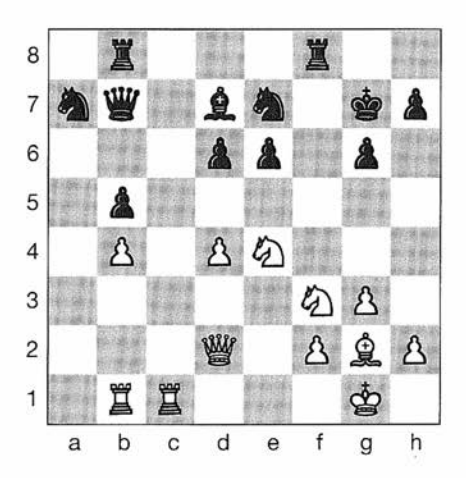
13. ... 0-0 14. ♗e3 ♕c7 15. ♕d2 ♗d7 16. ♖fc1 ♕b7 17. ♗f1

El blanco ha obtenido una ligera ventaja posicional.

17. ... ♘a7

La colocación del caballo en esta casilla es muy desafortunada; sin embargo, 17. ... ♘d8 tampoco resolvía el problema de defender el punto b5. Lo más adecuado hubiera sido el contraataque mediante 17. ... f5.

18. ♗h6 f5 19. ♗xg7 ♔xg7 20. ♗g2 fxe4 21. ♘xe4!



Una interesante entrega de pieza.

21. ... ♕xe4 22. ♘g5 ♕f5

Si 22. ... ♕g4 23. ♗h3 ♕h5 24. ♖c7 con ventaja del blanco.

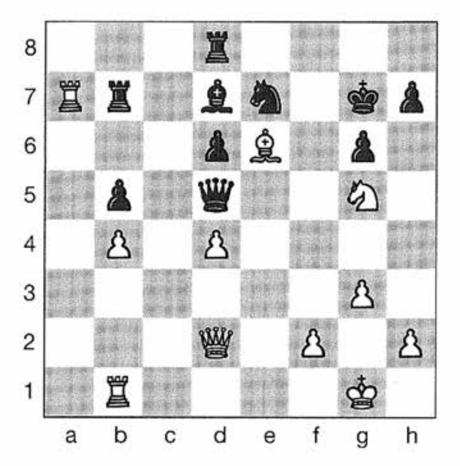
23. ♗h3 ♕d5 24. ♖c7 ♖fd8

Aunque la posición negra es ya muy mala, era un poco mejor 24. ... ♖b7 25. ♖xd7 ♖xd7 26. ♘xe6 con ventaja blanca.

25. ♖xa7

Era buena directamente 25. ♗xe6 ♗xe6 26. ♖xe7+ ♔f8 27. ♖xa7 ♖d7 28. ♕f4+ ♔g7 29. ♘xe6+ ♕xe6 30. d5 ♕e7 31. ♖ba1 ♖xa7 (31. ... ♖c8 32. ♕e3 ♖e8 33. ♖xd7 ♕xd7 34. ♖a7 ganando) 32. ♕d4+ ♕e5 33. ♕xa7+ ganando.

25. ... ♖b7 26. ♗xe6!



Y el negro abandonó.

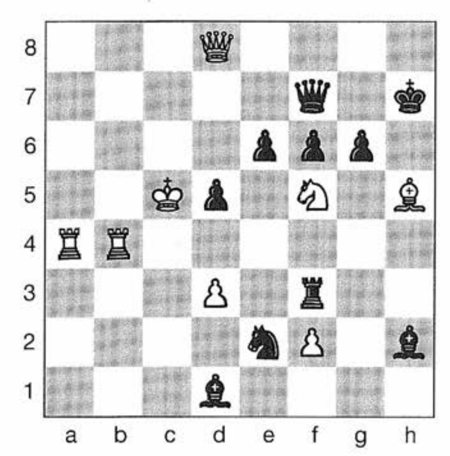
En efecto si 26. ... ♗xe6 27. ♖xb7 ♖d7 28. ♘xe6+ ♕xe6 29. d5 con ventaja decisiva del blanco.

EL PROBLEMA INMORTAL

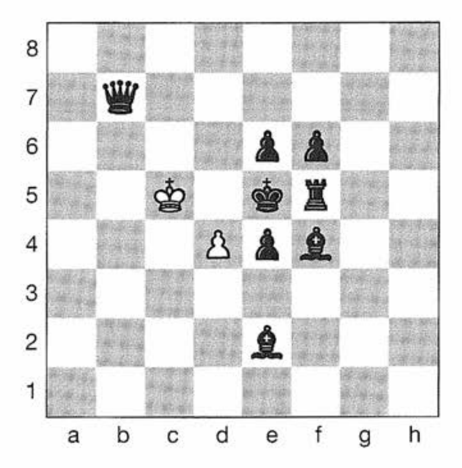
Dr. Conrad Bayer – Mate en 9

De la misma manera que existe la partida inmortal, jugada en Londres en 1851 por Anderssen contra Kieseritzky, también existe el problema que en su día fue bautizado como "inmortal". Se trata de un estudio creado por el Dr. Conrad Bayer en 1856. El hecho de que se puedan sacrificar todas las piezas blancas y dar mate con un solitario peón, en nueve jugadas, realza la belleza de este problema.

La secuencia para dar mate en nueve jugadas con un solo peón es la siguiente:



1. ♖b7 ♕xb7 2. ♗xg6+ ♔xg6 3. ♕g8+ ♔xf5 4. ♕g4+ ♔e5 5. ♕h5+ ♖f5 6. f4+ ♗xf4 7. ♕xe2+ ♗xe2 8. ♖e4+ dxe4 9. d4 mate.



EL MAL HUMOR DE LOS CAMPEONES MUNDIALES

Algunos campeones del mundo no se han distinguido por su buen carácter. Una curiosa anécdota protagonizada por Steinitz explica que una vez uno de sus admiradores preguntó al campeón del mundo que le explicara una de las jugadas que había hecho. La respuesta de Steinitz fue tajante:

– No es posible que usted entienda esta jugada. ¿Ha conocido algún mono que entienda cómo funciona un reloj?; de la misma manera, esta jugada no está a la altura de su inteligencia.

Alekhine y Nimzowitsch, dos de los mejores jugadores de la historia del ajedrez, no se caracterizaban tampoco por su simpatía. Alekhine en una ocasión abandonó su partida cogiendo el rey propio con fuerza y lanzándolo tan lejos como pudo. Nimzowitsch, por su parte, una vez no pudo soportar una derrota y exclamó: "¿Por qué tengo que perder con este idiota?".

CONSEJOS

1. El lugar donde el rey es más vulnerable es en el centro del tablero, evita siempre que puedas que tu adversario te lleve a esa situación en la apertura y el medio juego.
2. La superioridad de peones en el flanco alejado del rey supone una ventaja incuestionable en el final de partida.
3. No te aferres a una ganancia de material hasta el final de la partida: muchas veces la posición hay que ganarla devolviendo la superioridad de material a cambio de otro tipo de ventaja.
4. La meta del ajedrecista debe ser cometer el mínimo de errores posibles durante la partida.
5. En ajedrez sólo hay jugadas buenas o malas; las jugadas "lógicas" o "naturales" tienen tantas excepciones que nunca debemos jugarlas mecánicamente.
6. Cuantas menos piezas quedan sobre el tablero más importantes son los peones y los reyes.

7. "Los errores están siempre ahí esperando que alguien los cometa" (S. Tartakower).
8. Torre y alfil coordinan mejor, en términos generales, que torre y caballo.
9. No bases tu juego en las celadas. Éstas son sólo para situaciones desesperadas o partidas amistosas.
10. Buscar el dominio de las casillas centrales del tablero es un objetivo básico no sólo de la apertura, sino también del medio juego.

CAPÍTULO 23

"El juego lógico y metódico de Geller es el principal factor de su éxito." (Kotov)

LA LÓGICA AL SERVICIO DEL AJEDREZ

Efim Geller es uno de los jugadores con mejor historial ajedrecístico de todos los tiempos. Durante más de veinte años se mantuvo entre los diez mejores jugadores del mundo. Sus aportaciones a la teoría de aperturas, con la revisión de nuevas líneas de juego, han sido muy destacadas. A pesar de no haber conseguido el título de campeón mundial ha sido uno de los pocos jugadores que ha podido derrotar a la mayoría de los mejores jugadores de su época.

Efim Geller

Nacionalidad: Ucraniana.

Nacimiento: El 8 de marzo de 1925.

Titulación: Gran Maestro y aspirante al título mundial en 1953, 1956, 1962, 1965, 1968 y 1971.

Características de su juego: Extraordinaria preparación teórica, juego lógico y metódico.

Mejores torneos: Campeonato de la URSS de1955; Dresde, 1959; Goteburgo, 1967; Budapest, 1973; Moscú, 1975, y Las Palmas, 1976.

Hazañas: Obtener resultados positivos, más de 30 victorias en total, contra los campeones del mundo Botvinnik, Smyslov, Petrosian, Fischer, Euwe, Tal, Spassky y Karpov.

Principal debilidad: No era demasiado fuerte en el juego posicional.

Legado: Creador de nuevos sistemas en aperturas como la Española, el Gambito de Dama y la Siciliana.

Consideración global: Un fuerte y muy peligroso jugador de ataque.

PARTIDA 49

Geller – Portisch
Moscú, 1967

Apertura Española

TEN ESPECIAL CUIDADO CON LOS ATAQUES CONTRA EL ENROQUE CORTO CUANDO TU PEÓN DE ALFIL DE REY ESTÁ CLAVADO

En la siguiente partida, un solo error grave en el movimiento 17 de las negras (♘a4 en lugar de ♘d8) crea una reacción en cadena de las piezas blancas, que consiguen una espectacular victoria.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 h6 10. d4 ♖e8 11. ♘bd2 ♗f8 12. ♘f1 ♗b7

En caso de 12. ... ♗d7 13. ♘g3 ♘a5 14. ♗c2 ♘c4 15. a4 c5 16. dxc5 dxc5 17. ♘h2 ♘d6 y el blanco tiene ligera ventaja.

13. ♘g3 ♕d7!?

Se podía haber seguido mejor con 13. ... ♘a5 o bien g6 con ligera ventaja del blanco.

14. dxe5! dxe5?

Un error grave.
Era algo mejor 14. ... ♘xe5 15. ♘xe5 dxe5 16. ♕f3 y el blanco está bien.

15. ♘h5! ♕e7

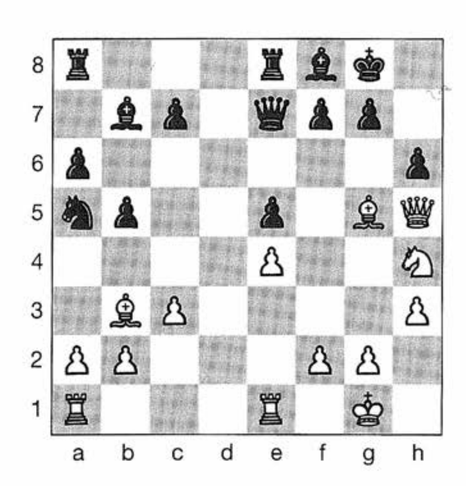
Después de 15. ... ♕xd1 16. ♘xf6+ gxf6 17. ♗xd1 ♗c8 18. ♘h4 ♗e6 el blanco tiene una cierta ventaja gracias a las debilidades del negro, su buena estructura de peones y el mejor juego de sus piezas.

16. ♘h4!

Otro golpe muy fuerte, ya que abre el paso al juego de la dama.

16. ... ♘xh5 17. ♕xh5 ♘a5?

Aquí era mejor 17. ... ♘d8, o bien 17. ... ♕f6 18. ♗g5 hxg5 19. ♘g6, pero el blanco mantiene su ventaja.



18. ♗g5!!

Extraordinaria jugada que otorga una ventaja decisiva a las blancas.

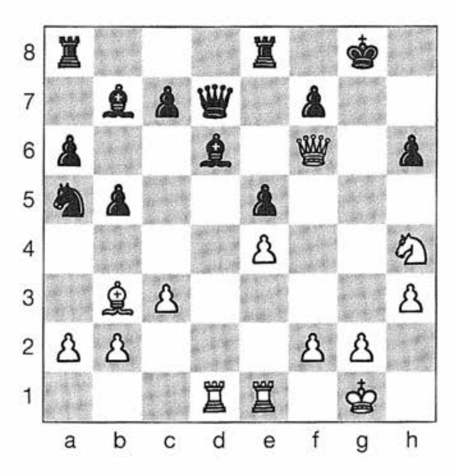
18. ... ♕d7

Si 18. ... hxg5 19. ♘g6 ganando. Y si 18. ... ♕xg5 19. ♕xf7+ seguido de ♕g8 mate.

19. ♖ad1 ♗d6 20. ♗xh6 gxh6

En caso de 20. ... ♘xb3 21. ♗xg7! ♔xg7 22. ♘f5+ ♔g8 23. ♕g5+ ♔h8 24. ♕g7 mate.

21. ♕g6+ ♔f8 22. ♕f6! ♔g8



23. ♖e3 rinden.

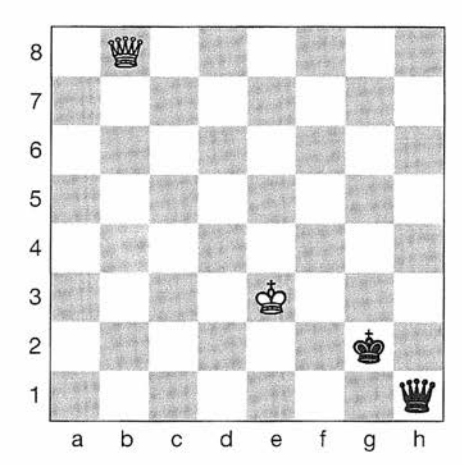
El negro está perdido, ya que si: 23. ... ♔h7 24. ♖xd6 (24. ♗xf7 ♖g8 25. ♘f5 con ventaja decisiva) ♕xd6 25. ♕xf7+ ♔h8 26. ♖g3 y mate imparable.

En caso de 23. ... ♗xe4 24. ♖g3+ ♔f8 25. ♘g6+ ♗xg6 26. ♖xg6 ♖e6 27. ♕g7+ ♔e7 28. ♖xe6+ ♔d8 29. ♕g8+ ♗f8 30. ♕xf8 mate.

FINAL

DAMA CONTRA DAMA, UN CASO EXCEPCIONAL

Dama contra dama es evidentemente tablas, a no ser que se produzca una posición de red de mate



o de ganancia obligada de la dama contraria. La importancia de conocer este tipo de posiciones no radica en la dificultad que entrañan, sino en saber con antelación si, tras un final de peones que coronan, podemos confiar o no en ganar la partida.

1. ♕b2+

También se gana con 1. ♕g8+ ♔h3 2. ♕h7+ ♔g2 3. ♕g6+ ♔h3 4. ♕h5+ ♔g2 5. ♕g4+ ♔f1 6. ♕e2+ ♔g1 7. ♕f2 mate.

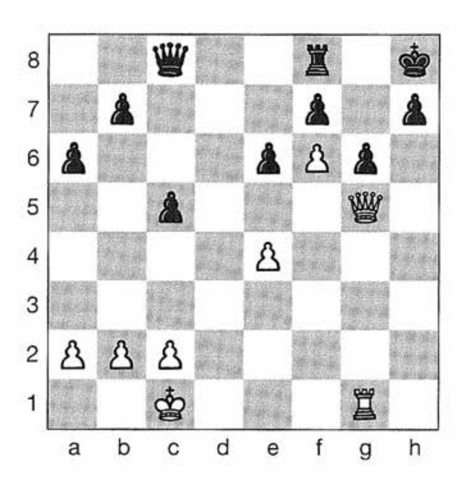
1. ... ♔g3 2. ♕g7+ ♔h3 3. ♕h6+ ♔g2 4. ♕g5+ ♔f1 5. ♕f4+ ♔g2 6. ♕g4+ ♔h2 7. ♔f2 y a cualquier jugada de la dama se produce el mate del blanco.

MATES TÍPICOS

Mate de Lolli

El jugador **Giambattista Lolli** (1698-1769) publicó una serie de

mates, entre los que se encuentra el que a continuación detallamos.

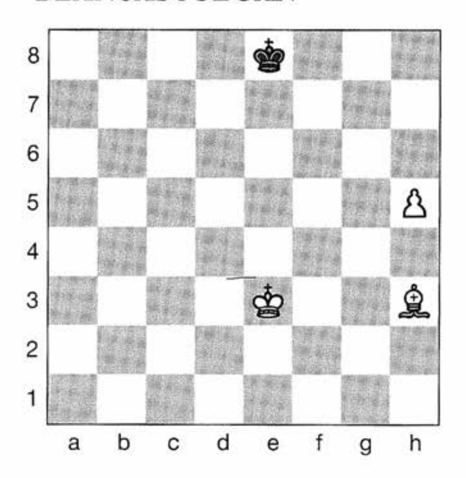


1. ♕h6 ♖g8 2. ♕xh7+ ♔xh7 3. ♖h1 mate.

EJERCICIO 29

Estudio de Troitzky
1896

BLANCAS JUEGAN

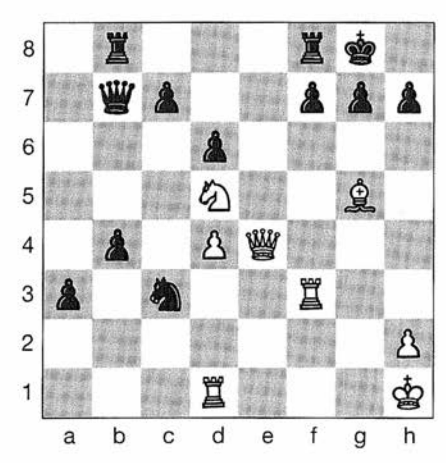


¿Puede conseguir el blanco la coronación del peón? Explica cuáles son las mejores jugadas de ambos bandos.

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA INFLUENCIA DE LOS ESPECTADORES

La siguiente posición se produjo en una partida entre dos jugadores aficionados de un club de Viena. El jugador de blancas estaba convencido de que se producía el mate con la siguiente sucesión de jugadas:



1. ♘e7+ ♔h8 2. ♕xh7+ ♔xh7

En este momento se dio cuenta de que su torre estaba clavada y que había fracasado su intento de

dar mate en h3. Un instante antes de que abandonara se oyó la voz entre el público del Gran Maestro Maroczy, que estaba mirando la partida y exclamó: "¡Magnífico!". Sólo entonces el jugador de blancas se percató que tras 3. d5!! el mate era inevitable.

Veamos las posibilidades que existían:

3. d5!! g6

Una defensa que fracasa por ♗f6.

Tampoco servía 3. ... ♕c8 4. ♖d4 ♘e4 5. ♖xe4 ♕g4 6. ♖xg4 g6 7. ♖h4+ ♔g7 8. ♗f6 mate.

4. ♗f6 ♕c8 5. ♖d4 g5 6. ♖dd3 g4 7. ♖f4 ♕f5 8. ♖h3+ gxh3 9. ♖h4+ ♕h5 10. ♖xh5 mate.

CONSEJOS

1. Recuerda siempre la cita de Tartakower: "La amenaza es más fuerte que su ejecución".
2. Contrariamente a lo que muchos creen, el aprendizaje de los finales de partida es un paso primordial para tener un dominio general del juego del ajedrez. Estudiar finales es más efectivo que memorizar variantes de apertura.
3. Ante un ataque suele ser una buena estrategia intentar cambiar piezas.
4. "Mantén el rey alejado del campo de lucha en el medio juego y la apertura" (Philidor).
5. "Quien lleva la iniciativa, tiene ventaja" (La Bourdonnais).
6. "Se debe uno apoderar en cuanto pueda de las columnas abiertas" (Morphy).
7. "La refutación de un sacrificio está normalmente en su aceptación" (Steinitz).
8. Buscar el dominio de las casillas centrales del tablero y la ganancia de un tiempo de desarrollo de tus piezas es de capital importancia en la apertura.
9. En ajedrez hay que ser siempre desconfiado, ya que nuestro contrincante puede ponernos "trampas" en cualquier momento de la partida.
10. Cuando tu contrincante haga una jugada, lo primero que debes entender es el porqué de ese movimiento.

"Hay dos tipos de sacrificios: los correctos y los míos." (M. Tal)

UN TORBELLINO TÁCTICO

Sería muy difícil encontrar un jugador en la historia del ajedrez mejor dotado que Mikhail Tal para el juego combinativo. Sus espectaculares sacrificios son la delicia de millones de aficionados al juego del ajedrez, que ven en Mikhail Tal el arquetipo de jugador audaz e imaginativo. Poseedor de un gran sentido del humor y una enorme calidad humana, fue uno de los jugadores más queridos por los ajedrecistas de todo el mundo.

Mikhail Tal

Nacionalidad: Letón.

Nacimiento: En Riga, el 9 de noviembre de 1936.

Muerte: En Moscú, el 28 de junio de 1992.

Titulación: Campeón mundial en 1960 tras derrotar en Moscú a Botvinnik.

Características de su juego: Táctico, imaginativo, agresivo e intuitivo.

Mejores torneos: Campeón de la URSS en seis ocasiones. Campeón de Letonia en 1953 y 1965. Interzonal de Portoroz, 1958; Zurich, 1959; Estocolmo, 1961; Bled, 1961; Hastings, 1964 y 1973; Reykjavik, 1964; Interzonal de Amsterdam, 1964; Sarajevo, 1965; Palma de Mallorca, 1966; Tiblisi 1968 y 1986; Wijk aan Zee, 1972; Novi Sad, 1974; Leningrado, 1977; Montreal, 1979; Interzonal de Riga, 1979; Yurmala, 1985; Berlín, 1985, y Río Hondo, 1987.

Hazañas: Permaneció invicto durante 86 partidas en campeonatos de elite.

Principal derrota: La pérdida de su título de campeón mundial ante Botvinnik un año después de haberlo conquistado.

Principal debilidad: Su frágil salud, diezmada por su afición al tabaco y la bebida. Tenía la mala costumbre de perder muchas de sus primeras partidas en los torneos que jugaba.

→

Vida privada: Fue uno de los jugadores más queridos de su época, gracias a su carácter afable y su fino sentido del humor. Se dedicó, con gran éxito, al periodismo ajedrecístico.

Legado: Nos ha dejado un arsenal de más de 4.000 partidas de campeonato, récord sólo igualado por Karpov. Su juego imaginativo, audaz y sorprendente es difícilmente imitable, pero todos podemos gozar con su bellas combinaciones y sacrificios. Sus libros *Al ataque* y el del *Campeonato del Mundo de 1960 Tal- Botvinik* dan buena muestra de su talento como jugador y escritor.

Consideración global: Quizás sea el genio más imaginativo de la combinación y el ataque de todos los tiempos.

PARTIDA 50

Teschner – Tal
Campeonato de EEUU por equipos, 1957

Defensa Siciliana

CONSERVA TU ALFIL BUENO PARA OBTENER VENTAJA EN EL FINAL

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. g3 g6 7. ♗g2

Es mejor 7. ♘3e2 para no tener que tomar dama en caso de ♘xd4.

7. ... ♘xd4 8. ♕xd4 ♗g7 9. 0-0 0-0 10. ♕d3 ♗e6 11. ♘d5 ♖c8 12. c3

Cerrando la diagonal a1-h8 al alfil fianchettado.

12. ... ♖e8

Para poder mover la dama que está defendiendo el peón de e7.

13. ♗e3

Era más activo ♗g5.

13. ... ♕a5 14. h3

Para evitar el salto del caballo negro a g4. Según Tal, lo mejor para el blanco era 14. a4, tras lo cual él hubiera jugado 14. a4 ♗xd5 15. exd5 a6.

14. ... ♕a4!

Incrementando la presión sobre e4.

15. ♖fe1 b5 16. ♗g5?

Es una pérdida de tiempo. Las blancas podían haber jugado 16. ♘xf6+ ♗xf6 17. ♗d4 forzando el

cambio de alfiles, pero las blancas no dieron la importancia debida al alfil de casillas negras de Tal.

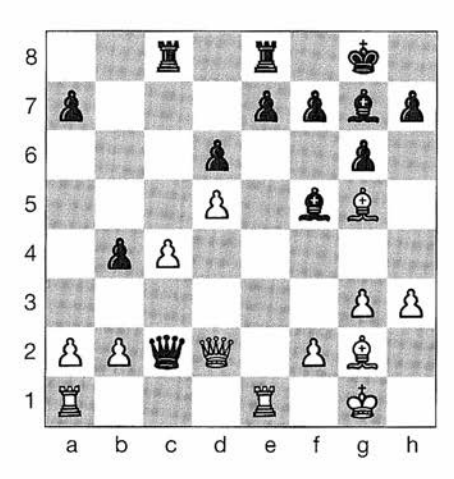
16. ... ♘xd5 17. exd5 ♗f5 18. ♕d2 b4!

Presionando en c3, el punto más débil de las negras.

19. c4

No valía 19. cxb4 por ♖c2.

19. ... ♕c2!



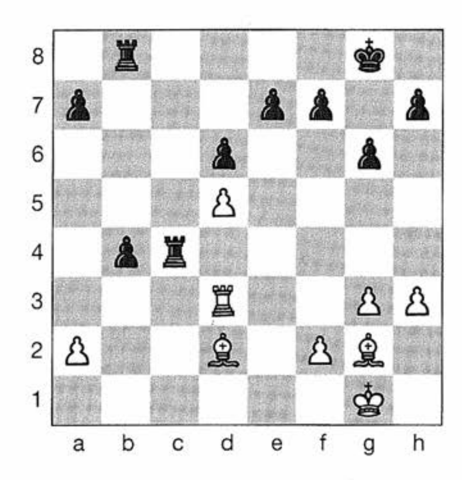
20. ♕xc2 ♗xc2

Ahora se verá la importancia del alfil bueno de las negras.

21. ♖ac1 ♗d3 22. ♖e3

Contra 22. b3 se jugaría 22. ... ♗b2 23. ♖cd1 ♗c2 24. ♖d2 ♗c3 con ventaja del negro.

22. ... ♗xb2! 23. ♖xd3 ♗xc1 24. ♗xc1 ♖xc4 25. ♗d2 ♖b8!
26. ♗e3 a5



Los alfiles siguen sin tener un juego satisfactorio, mientras que el negro amenaza con crear un peligroso peón pasado.

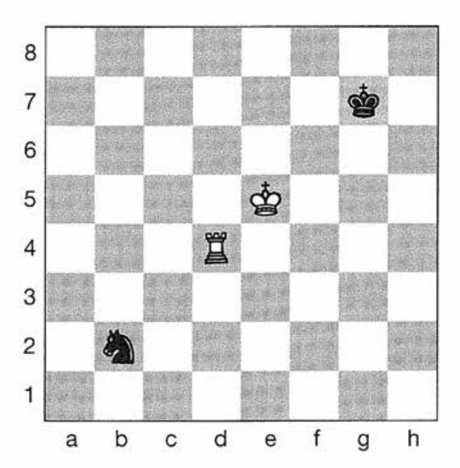
27. ♖d2 a4 28. ♗f1 ♖c1 29. ♖b2 ♖a1 30. ♔g2 a3 31. ♖c2 b3! 32. axb3 a2 33. ♗e2 ♖g1+ 34. ♔xg1 a1♕+ 35. ♔g2 ♖xb3 36. ♖c8+ ♔g7 37. ♖c4 ♕a8 y las blancas abandonaron.

FINAL

Averbakh – Final de torre contra caballo

LA PIEZA ATRAPADA

El siguiente diagrama muestra una posición en la que el caballo es capturado irremediablemente por el bando fuerte. El tema de la pieza encerrada se produce con cierta frecuencia en los finales y es bueno conocer su existencia y funcionamiento.



Veamos el procedimiento ganador a partir de la posición del diagrama:

1. ♔d5 ♚f6 2. ♔c6!!

Es necesario jugar con precisión. Por ejemplo, no era bueno 2. ♔c5? por 2. ... ♚e5! y el caballo se escapa, una sutileza digna de ser aprendida. 3. ♖d2 ♞a4+ 4. ♔b4 ♞b6 5. ♔c5 ♞a4+ y tablas.

2. ... ♚e5 el negro no tiene más jugadas.

3. ♔c5

La misma posición en la que el caballo escapa, pero ahora le toca al negro y queda en zugzwang.

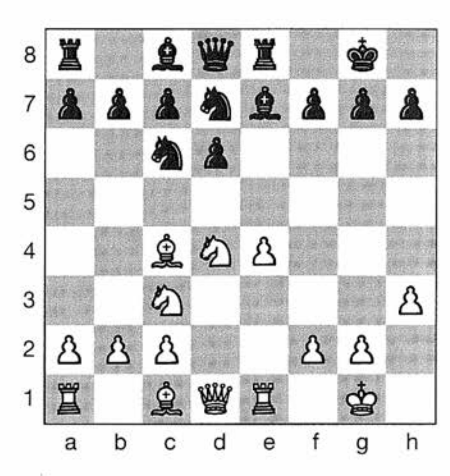
3. ... ♚f5 4. ♔b4 ♚e5 5. ♖d2 y se gana el caballo y la partida.

MATES TÍPICOS

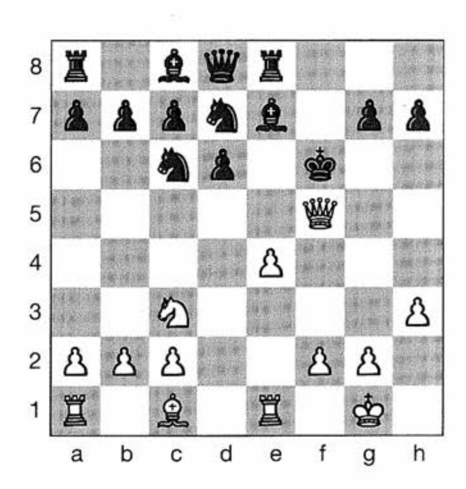
Mate de la golondrina

Von Holzhausen – Tarrasch
Simultáneas Hamburgo 1910

1. e4 e5 2. ♘f3 ♞c6 3. ♗c4 ♞f6 4. d4 exd4 5. 0-0 d6 6. ♘xd4 ♝e7 7. ♘c3 0-0 8. h3 ♜e8 9. ♖e1 ♞d7?



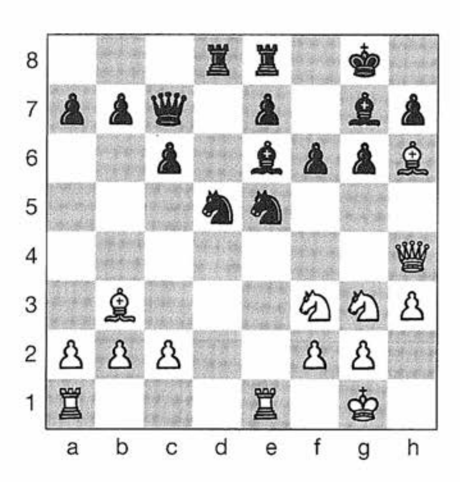
10. ♗xf7+ ♚xf7 11. ♘e6 ♚xe6 12. ♕d5+ ♚f6 13. ♕f5 mate.



EJERCICIO 30

Tal – Timman, Skopje
1972

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



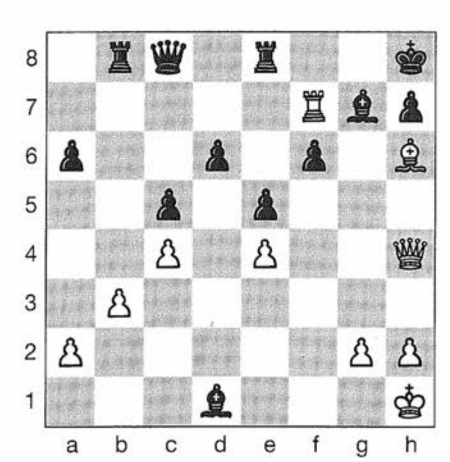
EJERCICIO 31

Tal – Devski
Moscú, 1961



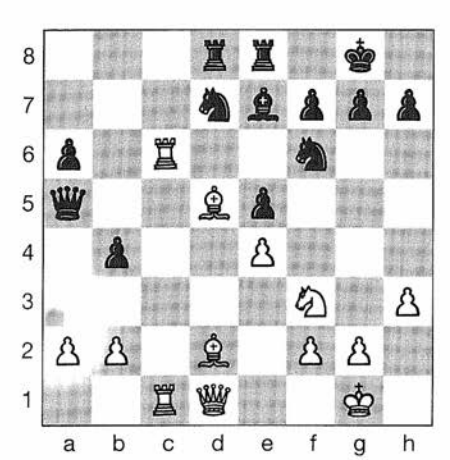
EJERCICIO 32

Tal – Rantanen,
Tallin, 1979



EJERCICIO 33

Tal – Unzicker
1966

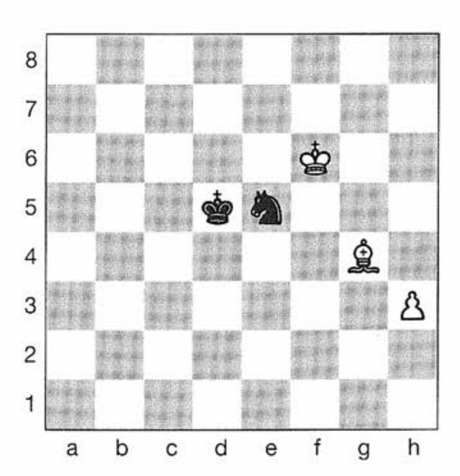


ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

UN EFECTO PSICOLÓGICO LLAMADO FISCHER

Fischer es uno de los mitos más sobresalientes de la historia del ajedrez mundial. Sus legendarias victorias contra Larsen y Taimanov en las que no concedió ni un solo empate a sus adversarios, dieron la vuelta al mundo. Sin embargo, es difícil entender cómo pudo conseguir estas aplastantes victorias. Quizás el secreto se deba buscar en los intrincados aspectos psicológicos de la mente humana. Veamos una posición de su encuentro contra Taimanov, en la que este gran jugador comete un error incomprensible.

Fischer – Taimanov
Vancouver, 1971



En la posición del diagrama, Taimanov, realizó un error incomprensible para un Gran Maestro, que le condujo a la derrota.

81. ... ♔e4??

Sin embargo, con 81. ... ♘d3 eran tablas. Por ejemplo 82. h4 ♘f4 83. ♔f5 ♔d6 y el rey blanco no puede tomar el caballo, pues el rey negro llegaría a la casilla de coronación del peón y serían tablas.

82. ♗c8!

Fischer aprovechó el regalo de su rival realizando las mejores jugadas de que disponía.

Si 82. ♗e6? ♘f3! 83. ♗g4 ♘h4 84. ♔g5 ♔e5 85. ♗h5 ♘g2 86. ♗f3 ♘h4 serían tablas. Nuevamente el rey no puede tomar el caballo, porque el rey llegaría a la casilla de coronación h8 y el blanco no podría ganar por ser su alfil de diferente color del de la casilla en que tiene que coronar el peón.

82. ... ♔f4 83. h4! ♘f3

Si 83. ... ♘g4+ 84. ♔g7.

84. h5! ♘g5 85. ♗f5 ♘f3 86. h6 ♘g5 87. ♔g6 ♘f3 88. h7 ♘e5+ 89. ♔f6.

LO QUE ES BUENO PARA EL ESTÓMAGO NO LO ES PARA EL AJEDREZ

Jeremy Silman afirma que, siempre que puede, invita a su contrincante a comer antes de la partida.

– No hay nada peor que un buen bistec con condimento para jugar una buena partida –afirma Silman.

Sin duda, una digestión pesada no es la manera óptima de afrontar una partida.

CONSEJOS

1. Intenta llevar siempre que puedas la iniciativa de la partida; el bando que ataca siempre tiene más opciones de victoria que el bando defensor.
2. Cuando la situación es ventajosa no debemos precipitarnos por ganar rápidamente la partida.
3. Si se tiene ventaja es más fácil encontrar planes estratégicos que si se está en inferioridad.
4. Cuando nuestro contrincante tiene ataque se deben intentar cambiar las piezas, en especial, las damas.
5. Si tenemos clara ventaja material no debemos arriesgarnos en complicar el juego: al contrario debemos simplificarlo.
6. "El cambio es el alma del ajedrez" (Kieninger).
7. Coloca tus alfiles fuera de las cadenas de tus propios peones.
8. Intenta cambiar tu alfil "malo" para no tener que afrontar un final con desventaja.
9. La pareja de alfiles en posiciones abiertas es una notable ventaja.
10. Un alfil puede dominar las casillas a las que puede saltar un caballo y por tanto encerrarlo.

"Taimanov hizo grandes contribuciones a la teoría de las aperturas, en especial a la Defensa Nimzoindia" (Hooper)

MELODÍA AJEDRECÍSTICA

Taimanov ha sido junto con Philidor el músico más famoso de la historia del ajedrez. Sus contribuciones a la teoría de las aperturas han sido muy valiosas. Durante los años cincuenta fue uno de los mejores jugadores del mundo. Sin embargo, tras su apabullante derrota frente a Fischer fue relegado en su país, pero debido a su enorme optimismo declaró: "Al menos siempre me quedará mi música para disfrutar de la vida".

Mark Taimanov

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: En Jarkov, el 7 de febrero de 1926.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Gran experto en aperturas.

Mejores torneos: Campeón de la URSS en 1956; Dresde, 1959; Leningrado, 1960; Rostov, 1961; Reykjavik, 1968; Wijk-aan-Zee, 1970; Bucarest, 1973; Albena, 1974; dos veces campeón del mundo de veteranos en 1993 y 1994.

Principal derrota: Frente a Fischer por 6 a 0 en su enfrentamiento de candidatos por el título mundial de1970.

Principal debilidad: Excesivo optimismo.

Vida privada: Es un excelente pianista. Fue relegado por su país tras su derrota ante Fischer.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores rusos de su época.

PARTIDA 51

Taimanov – Lisitsin
Leningrado, 1949

Gambito de Dama

OCUPA LAS COLUMNAS ABIERTAS CON TUS TORRES DOBLADAS

La siguiente partida, jugada por Taimanov, uno de los jugadores más fuertes de su época, es un buen ejemplo de la estrategia que se debe seguir para aprovechar las columnas abiertas. La última parte de la partida nos muestra también cómo utilizar las torres en la octava fila con el fin de acosar el rey y las demás piezas del contrario.

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘f3 c6 4. ♕c2 ♘d7

Se considera mejor 4. ... ♘f6 seguido de ♗e7 y 0-0.

5. g3 ♗d6 6. ♗g2 f5?!

Una jugada de dudoso valor. Es mejor continuar con el desarrollo habitual mediante ♘f6. Con la última jugada del negro se produce una debilidad en la casilla e5 que debía ser punto de ruptura por parte de las negras.

7. 0-0 ♘gf6 8. cxd5! cxd5

El blanco ha conseguido en sólo ocho jugadas una ventaja posicional considerable al obtener el dominio de la columna “c”.

9. ♘c3 a6 10. ♗f4!

Con la intención de eliminar la pieza defensora de las casillas negras.

10. ... ♗xf4

No era buena 10. ... ♗e7 por 11. ♘b5! que amenaza ganar la dama con ♗c7.

11. gxf4 0-0 12. ♘a4!

Muy buena jugada: abre la columna “c” y busca la excelente casilla c5 para su caballo.

12. ... ♘b6

Única jugada para intentar completar el desarrollo de las piezas negras.

13. ♘c5 ♕d6 14. ♘e5 ♖b8?

Era mejor intentar 14. ... ♘bd7 para eliminar uno de los dos caballos que restringen la libertad de movimientos del negro.

15. a4! ♘a8

Nuevamente las negras debieron haber intentado ♘bd7.

16. a5

Apuntalando el peón en b7 y consiguiendo que el caballo situado en c5 sea una pesadilla para el negro.

16. ... ♗d7 17. ♖fc1

Para reforzar la decisiva columna “c”.

17. ... ♗b5 18. e3 ♖fc8 19. ♖a3! ♖c7 20. ♖c3

Ya están todas las piezas pesadas del blanco en la columna abierta.

20. ... ♕e7 21. ♗f1!

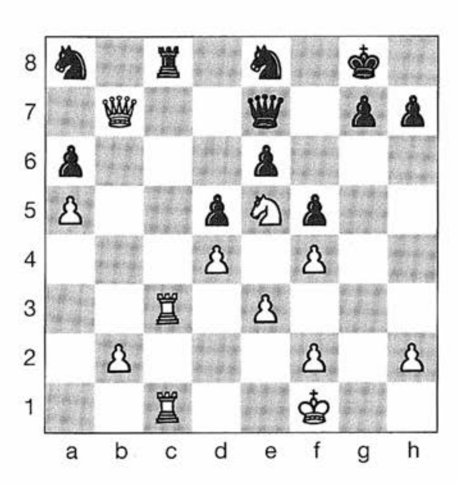
El blanco pone en juego la única pieza blanca que no ejercía presión sobre el flanco de dama.

21. ... ♗xf1 22. ♔xf1 ♖bc8 23. ♕b3! ♘e8

Aparentemente todo está defendido, pero Taimanov encuentra el punto débil del negro en la casilla b7.

24. ♘xb7 ♖xb7 25. ♕xb7!!

25. ... ♕xb7 26. ♖xc8 ♔f8 27. ♖b8!!



Dando paso a la octava fila a la segunda torre blanca.

27. ... ♕e7

No vale 27. ... ♕xb8 28. ♘d7+, ni tampoco 27. ... ♕a7 28. ♖xe8+ ♔xe8 29. ♖c8+ ♔e7 30. ♘c6+ ganando.

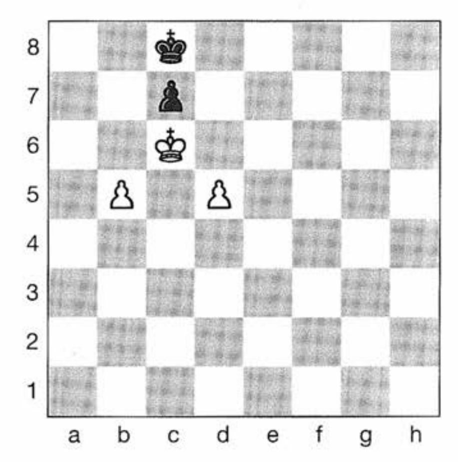
28. ♖xa8 g6 29. ♖cc8 ♔g7 30. ♖xe8 ♕c7 31. ♖ec8 ♕b7 32. ♖ab8 ♕a7 33. ♖h8! ♕e7 34. ♖bg8+ ♔h6 35. ♖xg6+ ♔h5 36. ♖g3 ♔h4 37. ♘f3+ ♔h5 38. ♖hg8

Y las negras abandonaron ante la mortal amenaza ♖h3+.

FINAL

DOS PEONES CONTRA UNO

En esta curiosa posición, si le toca jugar al blanco son tablas; sin embargo, si juega el negro, el blanco gana.



Le toca jugar al negro y la partida continua de la siguiente manera:

1. ... ♔d8

El mismo resultado se obtiene con 1. ... ♔b8 2. ♔d7 ♔b7 3. ♔d8 ♔b6 4. ♔c8 ♔xb5 5. ♔xc7 y el blanco gana.

2. ♔b7!

No se puede jugar 2. d6? por 2. ... ♔c8! 3. d7+ ♔d8 4. b6 cxb6 5. ♔d6 b5 6. ♔c5 y tablas.

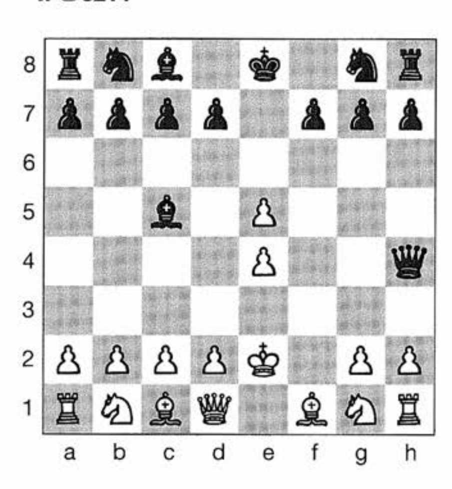
2. ... ♔d7 3. ♔b8 ♔d8 4. d6! cxd6 5. b6 ♔d7 6. ♔a7

Y el negro no puede evitar que el peón del blanco se convierta en dama.

MATES TÍPICOS

Mate suicida

1. e4 e5 2. f4 ♗c5 3. fxe5? ♕h4+ 4. ♔e2??



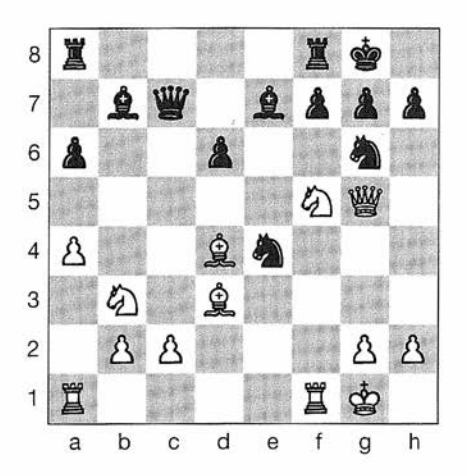
4. ... ♕xe4 mate.

EJERCICIO 34

Spassky – Marszalek
Leningrado, 1960

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la siguiente posición, el ex campeón mundial Boris Spassky encontró una brillante jugada que fuerza el mate. ¿Podrías encontrar esa jugada?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA PARTIDA ETERNA

La partida bautizada por Steinitz como Evergreen (*Siempreviva* es una sui géneris traducción del inglés que sería más bien *La Partida Eterna* o *Siempre Joven*) es la segunda maravilla creada por Anderssen, un año después de jugar La Inmortal. Se trata también de una de las partidas más famosas y analizadas de todos los tiempos, que Anderssen jugó en un encuentro amistoso contra su amigo Dufresne.

PARTIDA 52

A. Anderssen – J. Dufresne
Berlín, 1852

Gambito Evans

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. b4

El Gambito Evans fue una de las aperturas más utilizada en la época romántica del ajedrez. Da lugar a un juego complicado y recomendable para los amantes de las combinaciones. A pesar de que en la actualidad no es normalmente utilizada por los Grandes Maestros, tanto Bobby Fischer como Kasparov la han jugado en alguna ocasión con éxito.

4. ...♗xb4

Los gambitos deben ser, normalmente, aceptados para conseguir refutarlos.

5. c3 ♗a5

La otra posibilidad es jugar 5. ... ♗e7.

6. d4 exd4 7. 0-0 d3

Otra opción es 7. dxc3 8. ♕b3, seguido de ♗a3 y ♘xc3.

8. ♕b3 ♕f6 9. e5 ♕g6

No es buena jugada 9. ♘xe5?, por 10. ♖e1 d6 11. ♘xe5 dxe5 12. ♕a4+.

10. ♖e1 ♘ge7 11. ♗a3

El material está sobradamente compensado por el desarrollo de las piezas blancas.

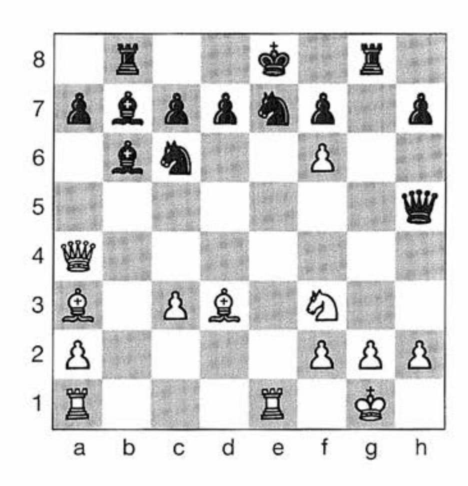
11. b5 12. ♕xb5 ♖b8 13. ♕a4 ♗b6 14. ♘bd2 ♗b7 15. ♘e4 ♕f5 16. ♗xd3 ♕h5

El blanco tiene una enorme ventaja y posibilidades para iniciar un ataque decisivo. La siguiente jugada es típica de Anderssen.

17. ♘f6+!!

Según comenta Kasparov: “Las dos admiraciones de la jugada anterior se deben poner porque Anderssen lleva a cabo una de las más bellas combinaciones de la historia del ajedrez, la cual empieza con este movimiento. Pero, objetivamente, la búsqueda de belleza crea una serie de innecesarias complicaciones. La vulgar jugada 17. ♘g3 ♕h6 18. ♗c1 ♕e6 19. ♗c4 ♘d5 (19. ... ♕g6 20. ♘h4 ♕g4 21. ♗xf7+) 20. ♘g5 ♕g4 21. ♖e4 ganaría la partida sin ningún problema, pero entonces el ajedrez hubiera perdido una de sus joyas más preciadas.”

17. ... gxf6 18. exf6 ♖g8!



Aparentemente la columna “g” abierta ofrece buenas perspectivas de ataque al negro, pero Anderssen tenía un as bajo la manga.

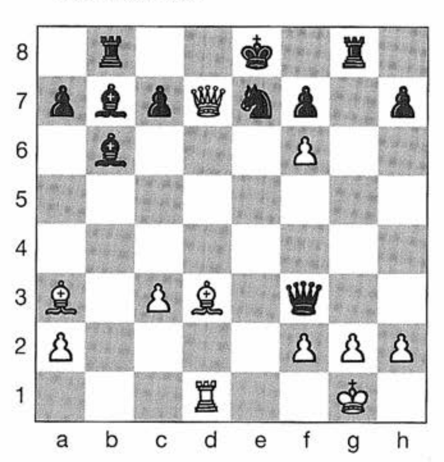
19. ♖ad1! ♕xf3?

Se considera que la mejor opción para el negro era 19. ... ♖g4!, pero aún así Anderssen hubiera conservado su ventaja. Lasker indicó que la jugada 19 del blanco es una de las más sutiles de la historia del ajedrez.

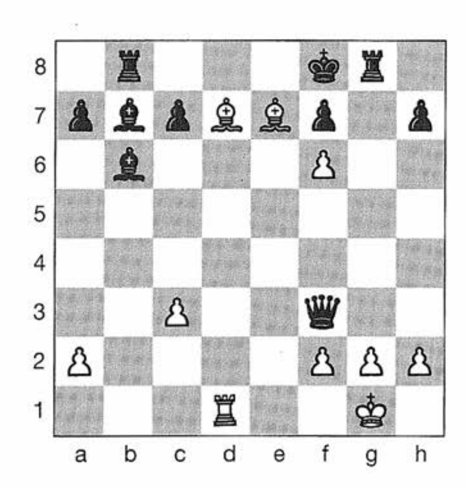
20. ♖xe7+! ♘xe7?!

La mejor defensa hubiera sido 20. ... ♔d8 21. ♖xd7+! ♔c8, o bien (21. ... ♔xd7 22. ♗f5+ ♔e8 23. ♗d7+ ♔d8 24. ♗xc6+ con mate) 22. ♖d8+! ♔xd8 (22. ... ♖xd8 23. gxf3 o 22. ... ♘xd8 23. ♕d7+!! O bien 23. ♗e2+. Menos claro es (23. ♗f5+ ♕xd1+ 24. ♕xd1+ ♘d4 25. g3 ♖g5! 26. ♗h3 ♗f3!) 23. ... ♘d4 24. ♗xf3 ♗xf3 25. g3 ♗xd1 26. ♕xd1 entrando en un final ganado.

21. ♕xd7+!!



21. ... ♔xd7 22. ♗f5+ ♔e8 23. ♗d7+ ♔f8 24. ♗xe7 mate.



Un remate impresionante digno de un genio del ajedrez.

LA RELACIÓN ENTRE TARRASCH Y LASKER

Tarrasch y Lasker estaban enemistados desde la primera vez que se conocieron, momento en que Tarrasch se negó a jugar contra el joven Lasker, ya que consideraba que no tenía suficiente nivel ajedrecístico. En uno de sus famosos encuentros Tarrasch se negó a estrechar la mano de Lasker y con una ligera inclinación exclamó: “Para usted, señor Lasker, sólo tengo dos palabras: ¡jaque mate!”

CONSEJOS

1. Si tienes miedo a perder una partida, nunca podrás progresar en tu juego. Si te ofrecen tablas en una posición favorable para ti, no las aceptes.
2. Si cometes un error, no te hundas: tu contrincante también puede equivocarse.
3. Cuando estés apurado de tiempo, evita el juego complicado.
4. Si estás perdido, vende cara tu derrota, sigue realizando las jugadas que más problemas puedan ocasionar a tu adversario.
5. Si no puedes evitar que el juego se complique, no apures el tiempo.
6. Si tu oponente tiene problemas de tiempo, no te apresures: el que debe correr es él, no tú.
7. Si te has distraído por el motivo que sea, no hagas tu jugada hasta que vuelvas a recuperar la concentración.
8. Sé puntual a la hora del comienzo de la partida, ya que ese tiempo que desperdicias si llegas tarde, te puede faltar después.
9. No te pongas nervioso si tu oponente no se presenta a la hora prevista: es su problema si quiere derrochar su tiempo.
10. Intenta jugar las partidas en la mejor forma física posible, no comas en exceso antes de jugar, ni tampoco juegues con el estómago vacío. Muchos jugadores acostumbran a comer o beber algo que les dé fuerzas después de unas cuantas horas de juego.





"Si un jugador tiene miedo a perder en una competición, nunca podrá tener un juego creativo." (Bronstein)

LA IMAGINACIÓN CREATIVA

David Bronstein ha sido uno de los jugadores que nunca llegaron a campeón mundial, pero que más cerca estuvieron de lograrlo al empatar contra Botvinnik en su enfrentamiento del año 1951. Fue un jugador dotado de una extraordinaria imaginación que llegó a crear verdaderas obras de arte gracias a su juego arriesgado y combinativo.

David Bronstein

Nacionalidad: Ucraniano.

Nacimiento: En Bielaia (Ucrania), el 19 de febrero de 1924.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Agresivo y combinativo.

Mejores torneos: Campeón del Interzonal de Saltsjobaden, 1948; campeón de la URSS, 1949; Moscú, 1959; Berlín, 1968; San José, 1974; Budapest, 1977; Yurmala, 1978, y Tallin, 1983.

Principal derrota: No poder conquistar el título mundial ante Botvinnik en 1951.

Legado: Contribuyó notablemente a la teoría de las aperturas. Tres de sus mejores libros son *El aprendiz de brujo*, escrito en colaboración con T. Furstenberg, *Ajedrez de torneo (Zurich 1953*, y *El arte del combate del ajedrez*.

Vida privada: Le enseñó a jugar su abuelo con sólo seis años. Ha sido un jugador admirado y querido por la mayoría de sus contrincantes gracias a su carácter recto, amigable y sociable.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores de su época, que no llegó a campeón mundial por muy poco, ya que empató en su enfrentamiento con Botvinnik en 1951.

PARTIDA 53

S. Reshevsky – D. Bronstein
Torneo de Candidatos, 1953

Defensa India de Rey

EL ZUGZWANG ES UN ELEMENTO ESENCIAL EN LOS FINALES DE PARTIDA

1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. g3 ♗g7 4. ♗g2 0-0 5. ♘c3 d6 6. ♘f3 ♘bd7 7. 0-0 e5 8. e4 ♖e8

Un movimiento poco habitual, pero totalmente correcto; lo normal en esta posición es jugar 8. ... c6.

9. h3

Otro plan es jugar 9. d5 ♖f8 seguido de ♘e8 y f5.

9. ... exd4 10. ♘xd4 ♘c5 11. ♖e1 a5 12. ♕c2 c6

No es bueno intentar ganar un peón mediante 12. ... ♘fxe4 13. ♘xe4 ♗xd4 14. ♗g5 ♕d7 15. ♘f6+ (15. ♕d2 ♘xe4 16. ♗xe4 ♗g7 17. ♗d5 c6 18. ♖xe8+ ♕xe8 19. ♖e1 ♗e6 20. ♗xe6 fxe6 21. ♕xd6 con ventaja blanca) 15. ... ♗xf6 16. ♗xf6 con mejor juego de las blancas.

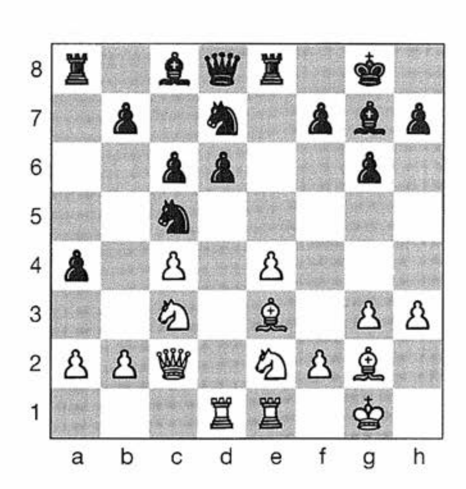
13. ♗e3

Es interesante 13. ♗f4!? ♘fd7 14. ♘b3! con mejor juego del bando blanco.

13. ... ♘fd7

O bien 13. ... a4!? 14. ♖ab1 ♗d7 15. b4 axb3 16. axb3 ♕e7 (partida Smejkal-Planinc).

14. ♖ad1 a4 15. ♘de2?!



Parece mejor 15. ♖e2!? ♕a5 16. ♖ed2 con juego complicado.

15. ... ♕a5!

Una jugada un tanto sorprendente pero muy fuerte.

16. ♗f1

Si 16. ♖xd6?! ♘e5.

A) 17. b3 axb3 18. axb3 ♗xh3! 19. ♗xh3 ♘f3+ 20. ♔f1 ♘xe1 21. ♔xe1 ♘xe4 22. ♖d3 ♕a1+ 23. ♘b1 (23. ♘d1 ♖a2 24. ♕c1 ♘xf2!-+ 25. ♔xf2 ♖xe2+ con ventaja negra) 23. ... ♖a2 con mejor juego que el negro.

B) 17. ♖dd1 17. ... ♘xc4 18. ♗d4 ♕b4 (partida Smyslov-Ciocel-tea).

16. ... ♘e5 17. ♘d4 a3!

Ahora el negro dispone de dos buenas casillas par sus caballos: b4 y c5.

18. f4 ♘ed7 19. b3 ♘a6! 20. ♗f2 ♘dc5 21. ♖e3 ♘b4 22. ♕e2

El negro tiene una mejor posición desde el punto de vista estratégico.

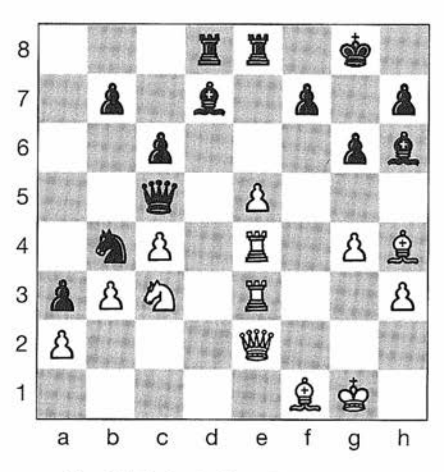
22. ... ♗d7 23. e5?! dxe5 24. fxe5 ♖ad8 25. g4 ♘e6 26. ♗h4

Con este movimiento se entra en un complicado juego táctico.

26. ... ♘xd4 27. ♖xd4 ♕c5 28. ♖de4

Si 28. ♖d1 ♖xe5!

28. ... ♗h6!



29. ♔h1 ♗e6 30. g5

Después de 30. ♗xd8 ♖xd8 31. ♖g3 ♖d2 32. ♕e1 ♘xa2 el negro tiene ventaja.

O bien 30. ♗f6 ♗xe3 31. ♖xe3 ♕d4! con superioridad negra.

30. ... ♗g7 31. ♖f4 ♗f5 32. ♘e4 ♗xe4+

No vale 32. ... ♕xe5? 33. ♖xf5! gxf5 (33. ... ♕xf5 34. ♘f6+ ♗xf6 35. ♖xe8+ ♖xe8 36. ♕xe8+ ♔g7 37. gxf6+ con ventaja del blanco) 34. ♘f6+ ♗xf6 35. gxf6! ♕xe3 36. ♕g2+ con ventaja del blanco.

33. ♖fxe4 ♘a6! 34. e6 fxe6 35. ♖xe6 ♖f8 36. ♖e7 ♗d4 37. ♖3e6 ♕f5! 38. ♖e8!

Si 38. ♗g2 ♘c5 con ventaja negra.

38. ... ♘c5 39. ♖xd8 ♘xe6 40. ♖xf8+ ♔xf8!

En esta posición se aplazó la partida, pero el blanco no tenía posibilidades de victoria.

41. ♗g3 ♕xg5!

Mucho mejor que 41. ... ♘xg5 42. ♗d6+ ♔g7 43. ♕e7+ ♘f7 44. ♕f8+ ♔f6 45. ♕e7+ con jaque perpetuo.

42. ♕xe6 ♕xg3 43. ♕c8+ ♔e7 44. ♕g4

No 44. ♕xb7+? ♔d8 45. ♕a8+ ♔c7 46. ♕a5+ ♗b6-+ 47. ♕d2 ♕g1 mate.

44. ... ♕c3 45. ♔g2 ♕b2+ 46. ♕e2+ ♔d6 47. ♔f3

Las blancas no pueden tomar el peón de b2. Por ejemplo: 47. ♕xb2 axb2 48. ♗d3 ♔e5 49. ♔f3 ♗c5 50. ♗b1 ♔f6 51. ♔e4 h5 52. ♗c2 g5 53. ♗b1 ♗d6 54. ♗c2 g4 55. hxg4 hxg4 56. ♗b1 g3 57. ♔f3 ♗f4 con ventaja del negro.

47. ... ♗c5 48. ♔e4 ♕d4+ 49. ♔f3 ♕f6+ 50. ♔g2 ♔c7 51. ♕f3 ♕b2+

El negro evita a toda costa el cambio de damas, ya que la disposi-

ción de sus piezas es mucho más activa.

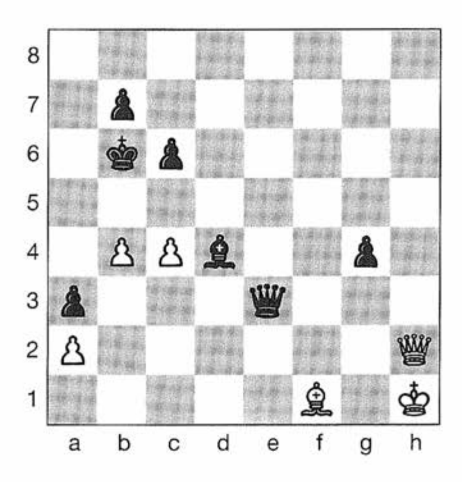
52. ♕e2 ♕d4 53. ♔f3 h5 54. ♔g2 g5

Con la intención de avanzar los peones del flanco de rey para restringir la posición blanca.

55. ♔g3 ♕f4+ 56. ♔g2 g4 57. hxg4 hxg4 58. ♔h1 ♔b6 59. ♔g2 ♔c7 60. ♔h1 ♗d6 61. ♔g1 ♔b6

El bando negro va realizando tiempos de espera con su rey para acorralar al bando blanco, que casi no dispone de jugadas.

62. ♕g2 ♗c5+ 63. ♔h1 ♕h6+ 64. ♕h2 ♕e3 65. b4 ♗d4



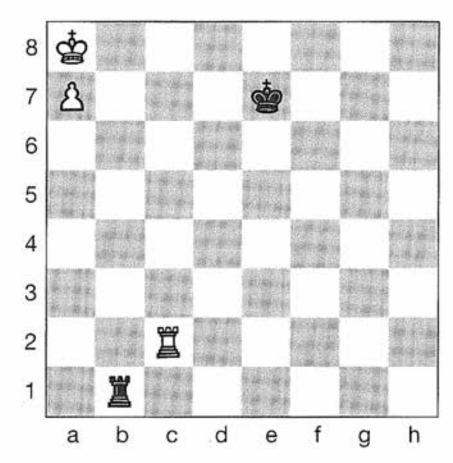
El blanco abandonó, ya que está en zugzwang. Por ejemplo: 66. c5+ ♔a7 67. ♕g2 g3 68. ♗e2 (68. ♕c2 ♕g1 mate.) 68. ... ♕h6+ 69. ♕h3 ♕xh3 mate.

FINAL

Karstedt, 1909

TORRE Y PEÓN CONTRA TORRE

En la siguiente posición se dan las características oportunas para que el bando que tiene el peón pueda progresar y ganar la partida.



Veamos cómo se debe llevar a cabo:

1. ♖c8 ♔d6!

Si 1. ... ♔d7 2. ♖b8 ♖h1 3. ♔b7 ♖b1+ 4. ♔a6 ♖a1+ 5. ♔b6 ♖b1+ 6. ♔c5 y ganan.

2. ♖b8 ♖a1 3. ♔b7 ♖b1+ 4. ♔c8 ♖c1+ 5. ♔d8 ♖h1! 6. ♖b6+ ♔c5 7. ♖c6+!!

Jugada clave de la posición.

7. ... ♔d5

Si 7. ... ♔xc6? 8. a8♕+. No sirve tampoco 7. ... ♔b5 8. ♖c8 ♖d1+ 9. ♔c7 ♖c1+ 10. ♔b8 y ya no hay más jaques.

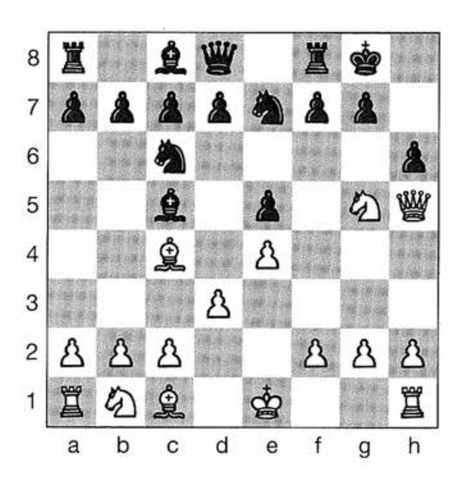
8. ♖a6 ♖h8+ 9. ♔c7 ♖h7+ 10. ♔b6 ♖h6+ 11. ♔b5 y el negro no puede evitar la coronación del peón.

El peón de torre no podría progresar en caso de que el rey del bando débil pudiera acercarse al peón.

MATES TÍPICOS

Mate de Malon

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. d3 ♘ge7 5. ♘g5 0-0 6. ♕h5 h6

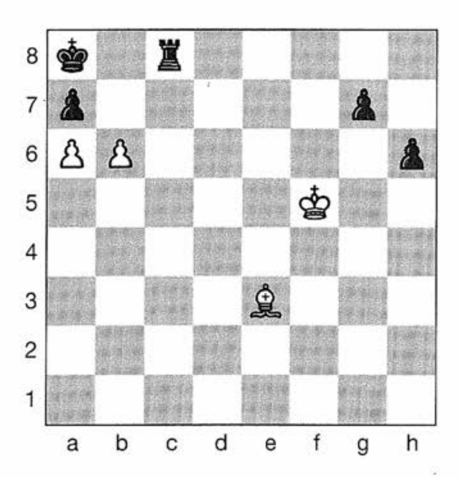


7. ♘xf7 ♕e8 8. ♘xh6+ ♔h8 9. ♘f7+ ♔g8 10. ♕h8 mate.

EJERCICIO 35

Bolton, 1873

BLANCAS JUEGAN



En la posición del diagrama: ¿puede el blanco alcanzar la victoria, se tiene que conformar con tablas o pierde? Razona la respuesta indicando las mejores jugadas para ambos bandos.

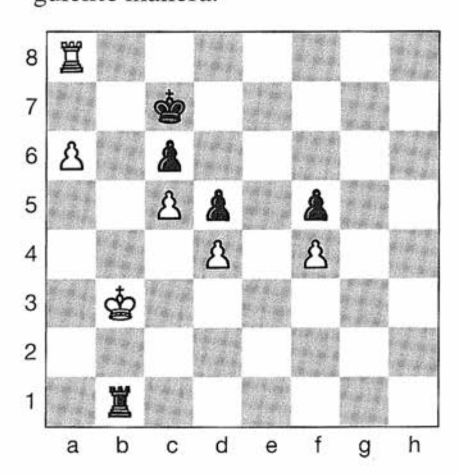
ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

Tal – Botvinnik
Campeonato del Mundo, 1961

EL ENGAÑO DE BOTVINNIK

En el encuentro de revancha por el campeonato del mundo entre Botvinnik y Tal, el mismo Bot-

vinnik explica en su libro autobiográfico *Alcanzar la meta* la siguiente anécdota. La partida número 20 fue aplazada en una posición que Tal tenía ganada. Tras largos análisis, Botvinnik encontró una continuación con la que podía conseguir tablas si Tal se equivocaba. Su estrategia fue la siguiente: primero hizo correr la voz entre los periodistas especializados de que su posición era perdedora y después decidió hacer un poco de teatro en la reanudación de la partida, de manera que Tal creyera que la posición no tenía solución alguna. Además no llevó su habitual termo de café, para dar a entender que el encuentro finalizaría en pocas jugadas. La partida continuó de la siguiente manera:



1. ♔a2 ♖b5 2. a7 ♖a5+ 3. ♔b3 ♔b7 4. ♖f8

En esta posición, Botvinnik estuvo meditando para dar a entender que no había encontrado ninguna solución en sus análisis. Lanzando un suspiro jugó:

4. ... ♖b5+

Mijail Tal respondió de inmediato con seguridad.

5. ♔a4?

Ahora ya no era necesario disimular: Tal había caído en la trampa y la posición era de tablas.

5. ... ♔xa7 6. ♖xf5 ♖b1 7. ♖f6

En este momento Tal comprendió que no valía 7. ♖f7+ ♔a6 8. ♖c7 por 8. ... ♖b4+ 9. ♔xb4 ahogado!! La partida continuó:

7. ... ♔b7 8. f5 ♖a1+ 9. ♔b4 ♖b1+ 10. ♔c3 ♖c1+ 11. ♔d2 ♖f1 12. ♔e3 ♔c7 13. ♖f7+ ♔d8 14. ♔e2 ♖f4 15. ♔d3 ♖f3+ y se firmaron las tablas.

El encuentro fue finalmente ganado por Botvinnik y éste recuperó su título de campeón mundial.

FISCHER Y LAS MUJERES

Fischer afirmó una vez que una mujer jamás le conseguiría hacer tablas, incluso si se trataba de unas simultáneas, y hasta ahora, que se sepa, ha cumplido su palabra.

CONSEJOS

1. Las partidas de los grandes jugadores de todos los tiempos son una de las mejores escuelas para aprender a jugar bien al ajedrez.
2. No se debe olvidar que una pieza, aunque esté clavada, puede seguir ejerciendo una función útil en la partida.
3. Cuando realices un cambio de piezas, observa si se ha creado alguna debilidad en tu estructura de peones o en la de tu contrincante.
4. Una buena forma física es una manera óptima para soportar las presiones a que te ves sometido durante una partida de ajedrez.
5. Busca un Gran Maestro con el que te identifiques en su forma de jugar y utilízalo como modelo a seguir.
6. Los peones centrales son habitualmente más importantes que los laterales.
7. Los peones doblados, además de ser débiles, a veces entorpecen el movimiento de nuestras piezas, en especial de los alfiles.
8. Aprende detalladamente el reglamento de juego de los torneos que disputes y conoce en profundidad la reglamentación general del juego.
9. "Estudiar las variantes de apertura sin referencia a los conceptos estratégicos de la misma en el medio juego es como separar la cabeza del cuerpo" (Petrosian).
10. "La función primordial de las aperturas es conducirte a un buen medio juego" (Portisch).



"Mi estilo en ajedrez y mis preferencias musicales se inclinan a un ideal de perfecta belleza, de armonía esencial, que para mí es la expresión más alta de la espiritualidad." (Smyslov)

EN BUSCA DE LA ARMONÍA AJEDRECÍSTICA

Vasili Smyslov se declaró como uno de los herederos de las teorías ajedrecísticas de Tarrasch. Su estilo posicional, lógico y metódico le llevó a conquistar el título mundial. Destacó asimismo por su fino olfato para los finales, en los que también alcanzó gran maestría. De carácter agradable y exquisitos modales, se ha ganado el afecto de sus compañeros ajedrecistas de todo el mundo.

Vasili Smyslov

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: En Moscú, el 24 de marzo de 1921.

Titulación: Campeón mundial en 1957 tras vencer a Botvinnik.

Características de su juego: Técnico, profundo, imaginativo y lógico. Destacó en su destreza para jugar los finales de partida.

Mejores torneos: Fue campeón de la URSS empatado con Bronstein en 1949; obtuvo el primer puesto, entre otros, en los torneos de Zagreb 1955, Candidatos de Zurich, 1953; Candidatos de Amsterdam, 1956; segundo puesto en el torneo de Candidatos de La Haya-Moscú de 1948; campeón del mundo de veteranos en 1991.

Hazañas: Vencer a Botvinnik en el campeonato del mundo de 1957.

Principal derrota: Perder su trono frente al mismo Botvinnik en 1958.

Principal debilidad: Falta de agresividad.

Vida privada: Compaginó su pasión por el ajedrez con su profesión de músico. Es muy religioso y cree en las experiencias místicas. Su padre fue

→

un gran aficionado al ajedrez y un fuerte jugador, que llegó a derrotar a Alekhine. Ha sido toda su vida una persona simpática, agradable, culta y de exquisitos modales.

Legado: Ha aportado nuevas ideas a la teoría de las aperturas, en especial de la Apertura Ruy Lopez, la Defensa Francesa, Grünfeld, Caro-Kann y Nimzoindia. Su libro más importante es *My Best Games of Chess 1935-57*.

Consideración global: A pesar de ser un extraordinario estratega y finalista, no está considerado como uno de los mejores campeones del mundo.

PARTIDA 54

V. Smyslov – J. Pelikan
Mar del Plata, 1966

Defensa Holandesa

LA CORONACIÓN DE PEONES ES TAMBIÉN UN ELEMENTO TÁCTICO EN EL MEDIO JUEGO

1. d4 f5 2. c4 ♘f6 3. ♘c3 d6 4. ♘f3 g6

Entrando en la variante Leningrado, una de las líneas más jugadas en la Defensa Holandesa. El alfil se coloca en la casilla g7 ocupando una diagonal con grandes perspectivas.

5. g3 ♗g7 6. ♗g2 0-0 7. 0-0 a5

Con este avance, Pelikan procura obtener algún contrajuego en el flanco de dama, especialmente si las blancas jugasen b3.

8. ♗g5 ♘c6

En esta misma posición, Pelikan en su partida contra Guimard, del mismo torneo de Mar del Plata 1966 jugó 8. ... ♘bd7.

9. d5 ♘e5 10. ♘xe5 dxe5 11. ♕d2 e4 12. ♖ad1

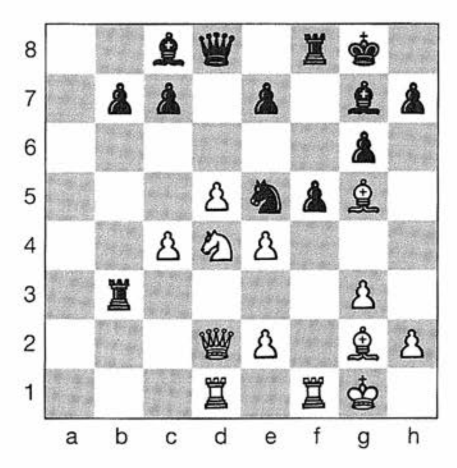
Rossetto jugó contra el mismo adversario en otra partida 12. ♗h6 ♗xh6 13. ♕xh6 e6 14. ♖ad1 ♕e7 etc. En cambio, el movimiento realizado en esta partida 8. ... ♘c6 tiene el inconveniente de que dificulta el avance e6.

12. ... ♘g4 13. f3 ♘e5 14. b3 a4

Lo correcto era 14. ... exf3 con juego difícil. Pelikan, luchando por quedar con la iniciativa, sacrifica un peón, pero sus tendencias agresivas encuentran un eficaz antídoto.

15. fxe4 axb3 16. axb3 ♖a3 17. ♘b5 ♖xb3 18. ♘d4!

Este excelente movimiento resultó una sorpresa poco agradable para las negras.



18. ... ♖b6

Jugada única como se demuestra en los siguientes análisis.

Si 18. ... ♘xc4 19. ♕a2 ♖c3 (19. ... ♖b4 20. ♘c2! con ventaja blanca) 20. ♘b5 con ventaja blanca.

19. c5 ♖a6 20. exf5 ♖a4

Si 20. ... gxf5 21. ♕c2 es muy fuerte.

21. ♘e6 ♗xe6 22. fxe6 ♖xf1+ 23. ♖xf1 b6 24. d6!

Enérgico avance de peones centrales que destruye todas las esperanzas de las negras.

24. ... cxd6 25. cxd6 ♖d4 26. ♗xe7

Evidentemente no valía 26. ♕xd4? ♘f3+ perdiendo la dama.

26. ... ♕e8

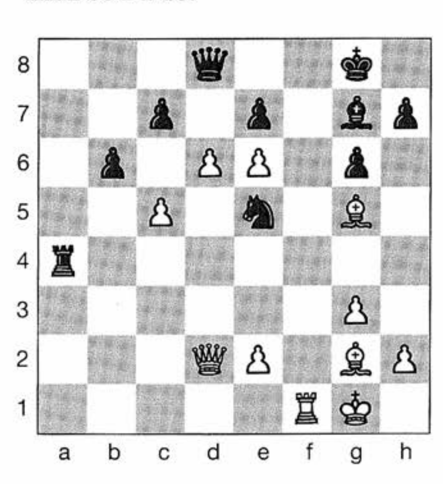
Si 26. ... ♖xd2 27. ♗xd8 ♖xd6 28. e7 ♖e6 29. ♗d5 ganando de inmediato.

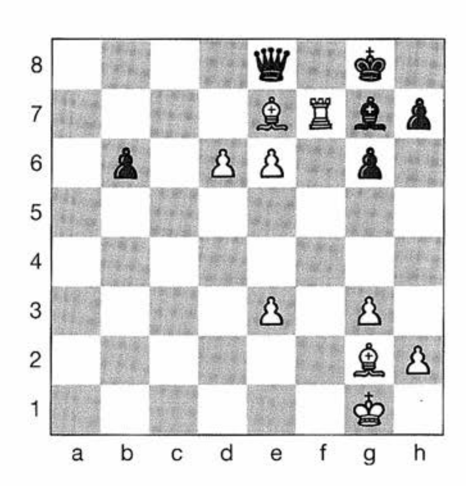
27. ♕xd4!

Con esta entrega de dama las blancas obtienen la máxima cooperación de sus piezas con sus dos peones pasados.

27. ... ♘f3+ 28. ♖xf3 ♗xd4+ 29. e3 ♗g7 30. ♖f7

Y las negras abandonaron, pues no hay defensa posible contra la fuerte amenaza d7.



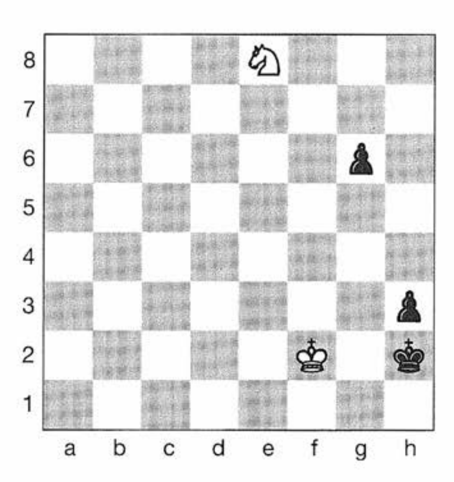


FINAL

Salvio, 1634

FINAL DE CABALLO CONTRA DOS PEONES

Sólo en casos excepcionales, como el que refleja el siguiente diagrama, el bando que tiene el caballo solitario puede vencer.



Veamos la solución en caso de que juegue el negro:

1. ... g5

Si 1. ... ♔h1 2. ♘f6 ♔h2 (2. ... h2 3. ♘g4 g5 4. ♘e3 g4 5. ♘f1 g3+ 6. ♘xg3 mate) 3. ♘g4+ ♔h1 4. ♔f1 g5 5. ♔f2 h2 6. ♘e3 g4 7. ♘f1 g3+ 8. ♘xg3 mate.

2. ♘f6 ♔h1

En caso de 2. ... g4 3. ♘xg4+ ♔h1 4. ♔f1 h2 5. ♘f2 mate.

3. ♘g4 h2 4. ♘e3 g4 5. ♘f1 g3+ 6. ♘xg3 mate.

En caso de que jueguen las blancas, la victoria sería más sencilla:

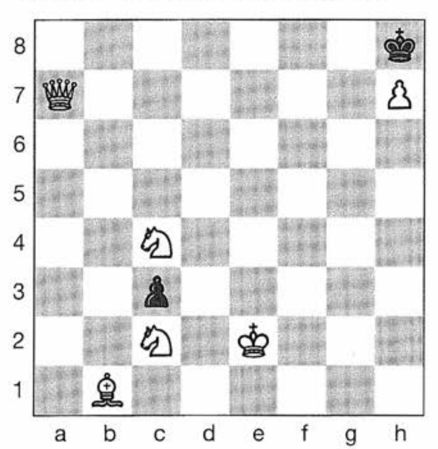
1. ♘f6 ♔h1

Si 1. ... g5 2. ♘g4+ ♔h1 3. ♔f1 h2 4. ♘f2 mate.

2. ♘g4 g5 3. ♔f1 h2 4. ♘f2 mate.

MATES TÍPICOS

Mate de fantasía en tres jugadas



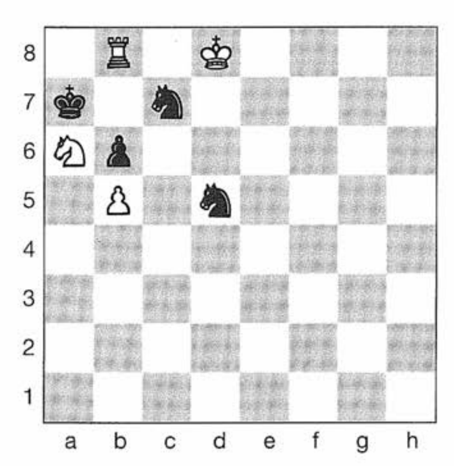
El compositor español José Tolosa compuso este original mate en tres jugadas en 1887.

1. ♘b2! cxb2 2. ♘a1! bxa1♕ 3. ♕xa1 mate.

EJERCICIO 36

Capablanca – Lasker
1914
(partida rápida a 5 minutos)

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



La posición del diagrama pertenece a una partida entre Capablanca y Lasker. El Maestro cubano tardó cinco segundos en encontrar la solución. ¿Podrías encontrar tú el método ganador en un tiempo razonable, por ejemplo, dos minutos?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 55

Botvinnik – Ragosin
Sacherenne, 1936

Defensa Siciliana

CONTRAATACA EN EL CENTRO ANTE UN ATAQUE EN EL FLANCO

Ragosin fue un Gran Maestro, nacido en Leningrado, que consiguió excelentes resultados en su carrera ajedrecística. En la presente partida nos demuestra cómo derrotar a un campeón del mundo con un juego aparentemente sencillo pero lleno de ingenio y vitalidad.

1. e4 c5 2. ♘f3 e6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♗e2 a6 7. ♗e3 ♕c7 8. a4 b6 9. f4 ♗b7 10. ♗f3 ♘bd7 11. ♕e2 ♗e7 12. 0-0 0-0 13. g4 d5!

Contra un ataque en el flanco, el contraataque en el centro. Además, d5 es una jugada temática de liberación de las negras en los esquemas de la Defensa Siciliana.

14. e5 ♘e4 15. ♘xe4 dxe4

A cambio del peón doblado el negro ha dejado un bastión que controla casillas muy importantes del tablero.

16. ♗g2 ♗d5 17. ♖fc1 ♖ac8!

Mucho mejor que 17. ... a5 18. ♗f2 ♘c5 19. ♘b5 ♕b7 20. ♘c3 ♗c6 21. ♖e1.

18. ♗f2

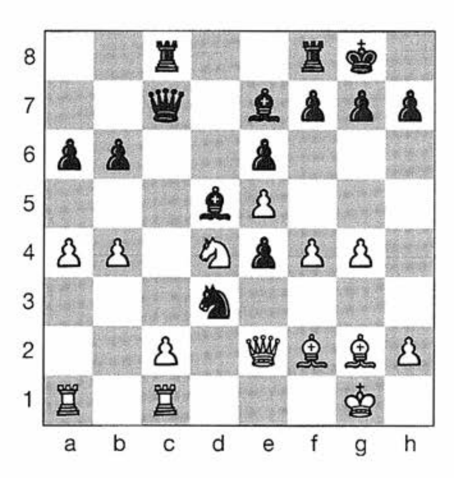
No era bueno 18. ♕xa6 ♗c5 19. ♘b5 ♕c6 20. ♘d4 ♗xd4 21. ♗xd4 ♗c4 22. ♕a7 ♖a8.

18. ... ♘c5 19. b4?

Consecuente con el plan blanco, pero mala jugada.

En caso de 19. ♖e1 ♕d7 20. b3 f6 la posición de las blancas no es fácil.

19. ... ♘d3!!



Ragosin cambia la dama y un caballo por dos torres. Según el valor nominal de las piezas pierde dos puntos; no obstante, el valor posicional de los alfiles blancos y las torres compensa con creces el sacrificio.

Las blancas, por su parte, no tienen elección.

20. cxd3 ♕xc1+ 21. ♖xc1 ♖xc1+ 22. ♗f1 ♖fc8!

Las negras no necesitan precipitarse; tienen sus piezas perfectamente colocadas.

23. ♕b2 exd3 24. b5

Continuación desesperada, pero ya no había buenas jugadas.

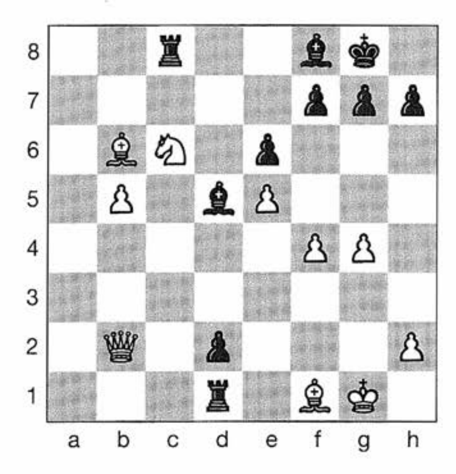
24. ... axb5 25. axb5 ♖d1!

En esta posición, aunque las blancas tienen todas sus piezas cerca de la torre, ésta es invulnerable.

26. ♘c6 ♗f8 27. ♗xb6

Todo el ataque del blanco es un espejismo.

27. ... d2!



¿Cómo evitar que este peón se convierta en dama?

28. ♕c2 ♗f3

Y el blanco abandonó.

Por ejemplo: 29. ♘e7+ ♗xe7 30. ♕xc8+ ♗f8 31. ♕c2 [31. ♕d8 ♗d5 32. ♗c5 ♖xf1+ 33. ♔xf1 d1♕+ 34. ♔f2 ♕d2+ 35. ♔f1 ♗c4+] 31. ... ♖xf1+ 32. ♔xf1 d1♕+ 33. ♕xd1 ♗xd1.

CONSEJOS

1. Recuerda que el ajedrez es un juego en el que debes entender los conceptos, no sólo memorizarlos.
2. Intenta ser crítico con lo que aprendes, compruébalo por ti mismo, razona siempre y busca tus propias verdades.
3. No dejes tus piezas desprotegidas, ya que pueden ser objeto de ataque.
4. Los pequeños detalles de la posición pueden ser importantes; no centres tu atención en una sola área del tablero.
5. Juega siempre con coherencia guiado por un plan general sin cambiarlo a cada momento.
6. En la apertura siempre hay una máxima que se debe cumplir: el desarrollo rápido de las piezas.
7. No sólo se deben atacar los puntos débiles del adversario; es necesario crear otras nuevas debilidades.
8. Sé práctico y no malgastes tu tiempo en interminables variantes que después no llevarás a cabo.
9. No realices tu jugada hasta no haber comprendido el objetivo de la de tu adversario.
10. No inicies ataques en los flancos sin poseer el dominio de las casillas centrales.

"Petrosian ha jugado como ningún otro maestro del pasado o del presente; su estilo es único y personal." (Chernev)

EL MAESTRO DE LA PREVENCIÓN

Tigran Petrosian ha sido el jugador de ajedrez mejor dotado para prevenir los ataques de sus adversarios. Pragmático, precavido, de técnica depurada y enormemente cuidadoso en su juego, llevó a sus últimas consecuencias las teorías de la escuela hipermoderna de la profilaxis. Con un tipo de juego opuesto al de Mijail Tal, Petrosian ha sido un jugador diferente de todos sus antecesores, que consiguió alzarse con todo merecimiento con el título de campeón del mundo.

Tigran Petrosian

Nacionalidad: Georgiana.

Nacimiento: En Tbilisi (Georgia), el 17 de junio de 1929.

Muerte: En Moscú el 13 de agosto de 1984.

Titulación: Campeón mundial entre 1963 (año en que derrotó a Botvinnik) y 1969 (año en que fue vencido por Spassky).

Características de su juego: Preventivo, intentaba destruir el juego de su contrincante y vencerlo, acumulando pequeñas ventajas. Era poco amante de las complicaciones, aunque tenía un gran dominio de la táctica. Fue un gran especialista en partidas relámpago (a 5 minutos por jugador).

Mejores torneos: Campeón de la URSS en 1959, 1961, 1969 y 1975; candidato al Campeonato del mundo en 1953, 1956, 1959,1971, 1974, 1977 y 1980. Venció, entre otros, en los torneos de Copenhague, 1960; Los Ángeles, 1963; Buenos Aires, 1964; Moscú, 1966; Las Palmas, 1973; Lone Pine, 1976; Tallin, 1979; Las Palmas, 1980, y Yereván, 1980.

Hazañas: Desposeer a Botvinnik del título de campeón del mundo.

Principal derrota: Frente a Fischer en el torneo de candidatos de 1971.

Principal debilidad: Su juego excesivamente precavido.

Vida privada: Sus padres murieron durante la Segunda Guerra Mundial y tuvo que mantener a sus hermanos con su trabajo. Su gran consuelo fue el

ajedrez, al que dedicó gran parte de su vida. Cuidaba mucho su forma física y dormía siempre que podía antes de jugar sus partidas. Su sordera contribuyó, según sus propias palabras, a concentrarse mejor en sus partidas.

Legado: Fue director de la revista semanal de ajedrez *64*. Es de destacar su obra *Algunos problemas de lógica en el análisis ajedrecístico,* que fue originalmente la tesis que le proporcionó el doctorado en filosofía de la ciencia.

Consideración global: Ha sido conceptuado como uno de los campeones del mundo menos populares, sin duda a causa de su juego poco brillante y arriesgado. Su peculiar estilo, basado en los principios de la profilaxis enunciados por Nimzowitsch, no ha sido bien aceptado por los aficionados, a pesar de haberle proporcionado grandes éxitos.

PARTIDA 56

A. Tolush – T. Petrosian
Moscú, 1957

Apertura Ponciani

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. c3 ♘f6 4. d4 d6 5. d5

Aparentemente el blanco gana espacio y hace retroceder el caballo a su redil, pero una vez cerrado el centro el negro no tendrá problemas de desarrollo y el blanco también tendrá que realizar maniobras lentas y pérdidas de tiempos. Es interesante la continuación 5. ♗b5!?. Y también 5. dxe5 ♘xe5 6. ♘xe5 dxe5 7. ♕xd8+ ♔xd8 8. ♗c4 ♘xe4! 9. ♗xf7 ♗c5! 10. 0-0 ♖f8 con mejor desarrollo y perspectivas para el negro.

5. ... ♘b8 6. ♗d3 g6 7. h3 ♘bd7 8. ♗e3 ♗g7 9. ♘bd2

También es posible 9. c4 seguido de 10. ♘c3.

9. ... ♘h5

Con la intención de hacer f5 y un eventual ♘f5.

10. g3 0-0 11. ♕e2

Parece mejor 11. ♕c2 seguido de c3-c4.

11. ... c6 12. c4 c5!

Si 12. ... cxd5? 13. cxd5 seguido de ♘c4 con buen juego del blanco.

13. 0-0-0?

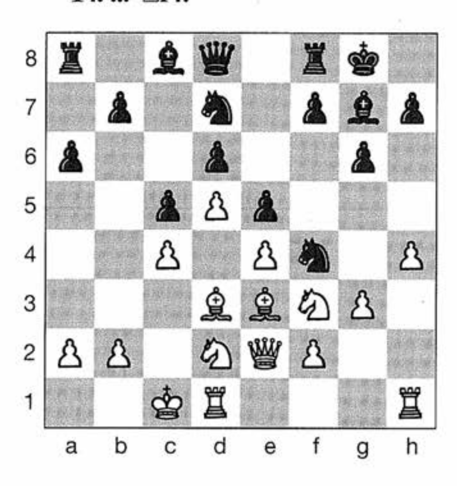
Más correcto era 13. ♘f1.

13. ... a6 14. h4

Hubiese sido mucho mejor 13. ... ♘f4! 14. gxf4 exf4 15. ♗xf4 ♕f6

16. e5 ♕xf4 17. exd6 ♘f6 18. ♕e5 ♘h5 con ventaja del negro.

14. ... ♘f4!



Sacrificio que permite la obertura de la gran diagonal a1-h8.

15. gxf4 exf4 16. ♗xf4 ♕f6

Ahora se recupera la pieza debido a la amenaza en b2 y h4.

17. ♖dg1 ♕xf4 18. h5 b5 19. hxg6

O bien 19. ♖h4 ♕f6 20. ♘g5 h6! con ventaja del negro.

19. ... hxg6 20. ♔d1

Jugada preventiva de peligrosas amenazas.

Después de 20. ♘g5 bxc4 21. ♗xc4 ♘e5 el negro está mucho mejor.

20. ... ♕f6 21. ♘g5 ♖e8 22. ♖h4 ♘b6 23. ♗c2 ♘xc4 24. e5!?

Jugada arriesgada para complicar la posición que parece mala para el blanco.

24. ... ♖xe5 25. ♘de4 ♕e7

No valía 25. ... ♖xd5+? 26. ♔e1 ♕xb2 27. ♘f6+ ♕xf6 28. ♕e8+ ♗f8 29. ♖h8+! ♕xh8 30. ♕xf7 mate.

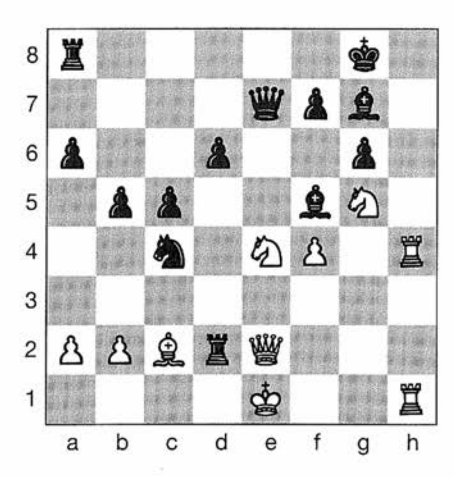
26. f4 ♖xd5+ 27. ♔e1 ♗f5

También era bueno 27. ... f6 con ventaja negra.

28. ♖gh1

Amenaza 29. ♖h8+! ♗xh8 30. ♖xh8+ ♔xh8 31. ♕h2+.

28. ... ♖d2!



Otra posibilidad era 28. ... f6 29. ♘d2 ♕xe2+ 30. ♔xe2 ♖e8+! con ventaja de Petrosian.

29. ♕f3

No valía 29. ♘xd2 ♕xe2+ 30. ♔xe2 ♖e8+ 31. ♔d1 (31. ♘de4 f6 recupera la pieza) 31. ... ♘e3+.

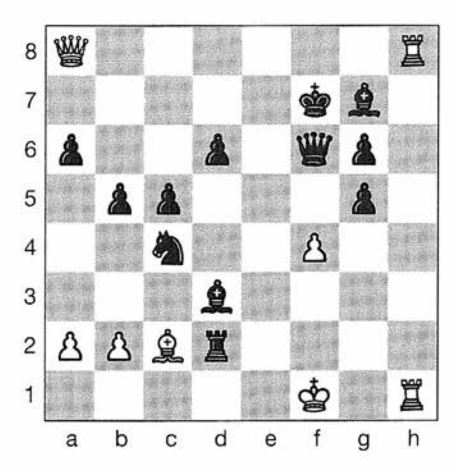
29. ... f6

Un grave error hubiera sido 29. ... ♖xc2?? 30. ♖h8+ ♗xh8 31.

♖xh8+ ♔xh8 32. ♕h1+ ♔g8 con ventaja del blanco.

30. ♔f1 fxg5 31. ♘f6+ ♕xf6 32. ♕xa8+ ♔f7 33. ♖h8 ♗d3+!

Y las blancas abandonaron.



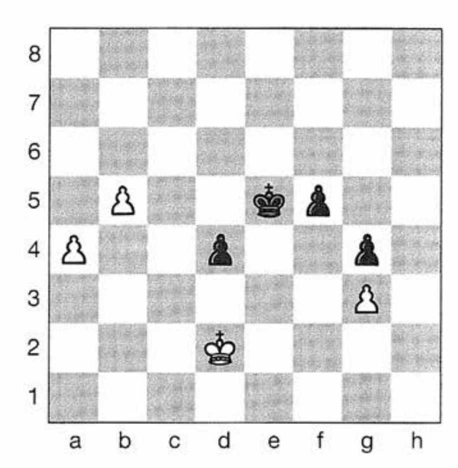
No hay solución si 34. ♗xd3 34. ... ♕xf4+ 35. ♔g1 ♗d4 mate. Y si 34. ♔e1 ♕e6+ seguido de mate.

FINAL

Stoltz – Nimzowitsch
Berlín, 1928

FINAL DE PEONES

En el siguiente diagrama, el negro parece que tiene problemas a causa de los dos peones pasados y ligados del bando blanco. Sin embargo, Nimzowitsch, portador de las piezas negras, encuentra una elegante manera de ganar la partida.



1. ... f4! 2. gxf4+ ♔d6!!

Jugada, a primera vista, desconcertante, pero excelente. Desde aquí el rey negro puede controlar los peones pasados del blanco y en cambio sus dos peones pasados se muestran imparables.

3. a5

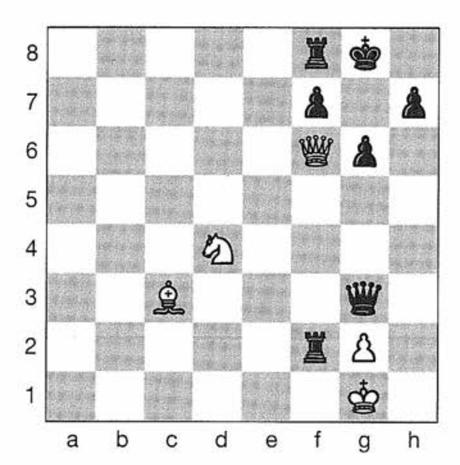
Si 3. f5 g3 4. f6 g2 5. f7 ♔e7 y el rey negro alcanza al peón blanco, pero en cambio el peón negro es imparable.

3. ... g3 4. a6 ♔c7 5. f5 g2

y el negro corona y vence la partida.

MATES TÍPICOS

Mate de los rayos X –
Mate de alfil y caballo



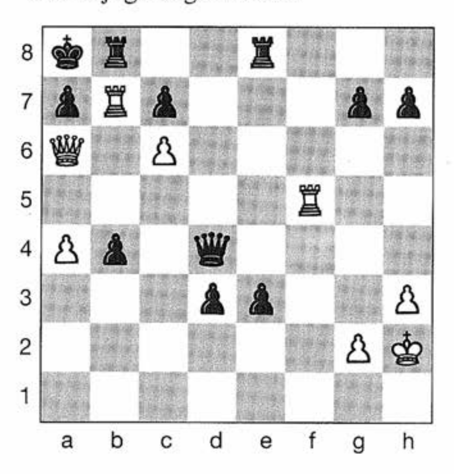
1. ♕g7+ ♔xg7 2. ♘f5+ ♔g8 3. ♘h6 mate.

EJERCICIO 37

Capablanca – Raubitschek
1906

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la partida Capablanca contra Raubitschek de 1906 se produjo la siguiente posición. ¿Sabrías encontrar la jugada ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

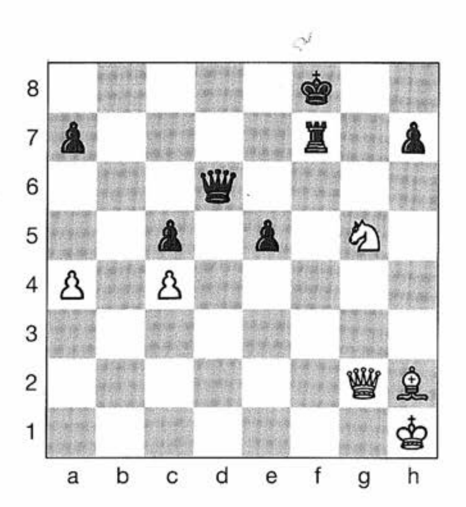
EL CARTERO SIEMPRE LLAMA DOS VECES

Las posibilidades en ajedrez son prácticamente infinitas; no obstante, es de mucha utilidad conocer los temas tácticos y estratégicos, porque nos pueden ayudar a ganar partidas.

El ejemplo que a continuación comentamos corresponde a dos partidas de Petrosian, curiosamente jugadas en el mismo lugar (Moscú). Ambas posiciones repiten casi en idénticas condiciones, con diez años de diferencia, un mismo tema táctico, el del jaque doble de caballo.

Veamos el primer ejemplo:

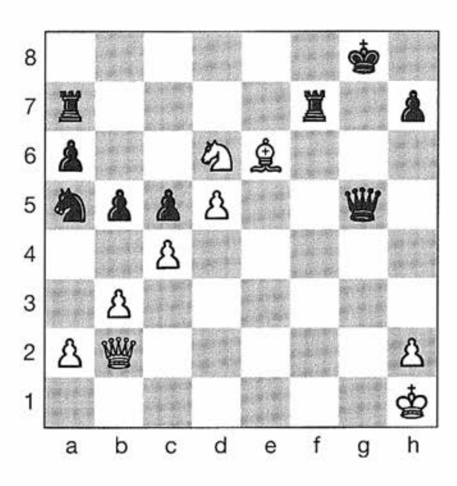
Petrosian – Simagin, Moscú
1956



1. ♕a8+ ♔g7 2. ♗xe5+ ♕xe5 3. ♕h8+! ♔xh8 4. ♘xf7+ ♔g7 5. ♘xe5 y el negro abandonó.

Diez años después se produjo la siguiente posición, muy similar a la anterior, en la que Petrosian gana a otro ex campeón mundial, Boris Spassky.

Petrosian – Spassky, Moscú 1966



1. ♗xf7+ ♖xf7 2. ♕h8+! ♔xh8 3. ♘xf7+ ♔g7 4. ♘xg5 y el negro abandonó.

Estos dos ejemplos son además de anecdóticos muy instructivos para los principiantes, porque el tema del jaque doble de caballo es uno de los más frecuentes en la práctica ajedrecística.

ALEKHINE FUTURÓLOGO

Alekhine dijo en 1914 que estaba preparando ya su encuentro contra Capablanca por el campeonato del mundo: cuando le dijeron que el campeón era Lasker y no Capablanca él replicó: "Capablanca no es el campeón, pero pronto lo será".

CONSEJOS

1. La valoración de una posición debe sustentarse en los siguientes conceptos básicos:

a) Superioridad material.
b) Estructura de peones.
c) Debilidades de ambos bandos.
d) Actividad de las piezas.
e) Seguridad de los reyes.
f) Ventaja de espacio e iniciativa.
g) Posibles rupturas.
h) Tiempos de desarrollo.

i) Posibilidades tácticas, empezando por las variantes obligadas de cambios, sacrificios, etc.

2. Cuanto menor es el valor de la pieza que bloquea un peón pasado más efectivo resulta.
3. En algunas posiciones donde existe mayoría de peones en un flanco, el bando con minoría puede realizar un ataque avanzando sus peones para atacar la base de peones contraria y aprovechar la columna o columnas abiertas adyacentes. Este tipo de jugadas se denomina "ataque de las minorías".
4. Las líneas de juego deben revisarse mentalmente tanto como sea preciso hasta estar seguro de que no existe ningún error de cálculo, ya que un fallo en una jugada puede significar perder la partida.
5. En la medida de tus posibilidades, intenta averiguar toda la información posible sobre tu adversario (edad, estilo de juego, aperturas preferidas, etc.), eso te puede proporcionar una ventaja de tipo psicológico.
6. La fortaleza de las piezas no se mide sólo por las casillas que dominan, sino por las que pueden llegar a dominar.
7. La dama y el rey ganan normalmente a la torre y el rey, pero deben evitarse las posiciones de ahogado y los jaques de torre, si el rey tiene a su dama en la misma fila o columna.
8. Un alfil puede luchar normalmente con éxito contra tres peones, si éstos no se encuentran muy avanzados.
9. Una dama contra un peón en séptima, situado en las columnas a, c, f, y h, sólo pueden ganar si su rey está cerca del peón.
10. Una dama gana prácticamente siempre contra torre, mientras que torre y peón tienen buenas posibilidades de defensa contra dama, si el peón se encuentra protegido por el rey y la torre.

CAPÍTULO 29

"Pomar tiene unas dotes excepcionales de intuición para llegar a ser un gran jugador de ajedrez." (Alekhine)

EL NIÑO PRODIGIO ESPAÑOL

Según comentó en una ocasión el Gran Maestro soviético Kotov, si Arturo Pomar hubiera nacido en la URSS hubiese sido un serio aspirante a campeón mundial. Por desgracia, la España de la posguerra no era el mejor momento ni lugar para la preparación de un jugador genial como Arturo Pomar. Dotado de unas enormes cualidades innatas para el juego del ajedrez, contribuyó a la popularización de este deporte en nuestro país como ningún otro jugador español lo había hecho hasta entonces.

Arturo Pomar

Nacionalidad: Española.

Nacimiento: En Mallorca, el 1 de setiembre de 1931.

Titulación: Gran Maestro.

Características de su juego: Buen jugador táctico y estratégico, especialista en finales. Recibió clases particulares de Alekhine, tal como se refleja en libro del campeón mundial: *Legado*.

Mejores torneos: Campeón de España en 1946, 1950, 1957, 1958, 1962 y 1966, Gijón, 1955; Madrid, 1960; Torremolinos, 1961; Málaga, 1964; Palma de Mallorca, 1966 y Málaga, 1971.

Hazañas: Fue un niño prodigio que quedó campeón de Baleares con sólo diez años.

Principal debilidad: Su salud y poco espíritu de lucha.

Legado: Popularizó el ajedrez en los años de la posguerra española.

Consideración global: Junto con Illescas, el mejor jugador español de todos los tiempos.

PARTIDA 57

Pomar – Ljubojevic
Las Palmas, 1974

Apertura Escocesa

1. e4 ♘f6

Ljubojevic plantea una Defensa Alekhine que puso de moda Fischer dos años antes en su duelo contra Spassky.

2. ♘c3

Pomar rehúsa el ofrecimiento de su contrincante para entrar en la Defensa Alekhine, por ejemplo con las jugadas 2. e5 ♘d5 3. d4 d6 4. c4 etc.

2. ... e5

Por inversión de jugadas se ha llegado a una apertura Vienesa.

3. ♘f3 ♘c6 4. d4

Después de producirse la posición típica de la Apertura de los Cuatro Caballos, Pomar decide convertirla en una variante de la Escocesa.

4. ... exd4 5. ♘xd4 ♗b4 6. ♘xc6 bxc6 7. ♗d3 0-0 8. 0-0 ♖e8

Ljubojevic se aparta del camino más conocido, que era 8. ... d5 9. exd5 cxd5 10. ♗g5 con juego más o menos igualado.

9. ♗g5 h6 10. ♗h4

Pomar juega de una forma agresiva sin importarle la posible pérdida de su peón en e4.

10. ... g5

Jugada arriesgada que debilita el enroque negro, pero en caso de no jugar así se exponía a la siguiente variante 10. ... d6 11. f4! con lo que las blancas obtienen ventaja posicional.

11. ♗g3 d6

Si 11. ... ♗xc3 12. bxc3 ♘xe4 con la potente amenaza ♕h5.

12. e5!

Una fuerte ruptura central que abre el juego en beneficio del bando blanco. No hubiera sido bueno 12. f4 ♗xc3 13. bxc3 ♗g4 y la dama blanca no tiene buenas casillas a donde ir.

12. ... dxe5 13. ♗xe5 ♘g4

Es evidente que si 13. ... ♖xe5?? 14. ♗h7+ se gana la dama.

14. ♗g3 f5

El negro se ve forzado a jugar con energía si no quiere caer en las redes de su adversario.

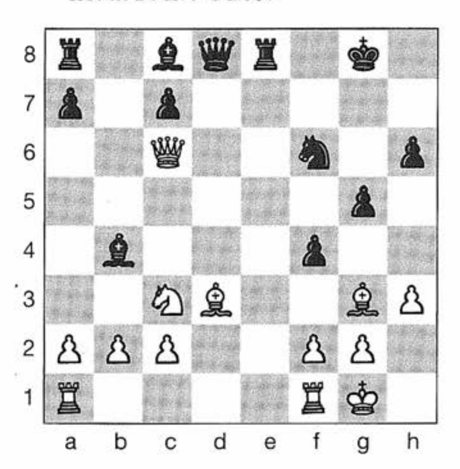
15. h3

Una posibilidad interesante según el propio Pomar era 15. f4.

15. ... ♘f6 16. ♕f3!

Pomar no rehúye las complicaciones y entra en una línea de complejo juego combinativo.

16. ... f4 17. ♕xc6!



17. ... ♖b8

Si 17. ... ♗xc3 18. ♕xa8 ♗xb2 19. ♖ab1 ♗d4 20. ♗h2 el blanco queda con calidad de ventaja.

18. ♘d5!

La jugada clave de la partida. Pomar entrega una pieza especulando con el tema de las piezas sobrecargadas.

18. ♗h2 sería demasiado pasiva.

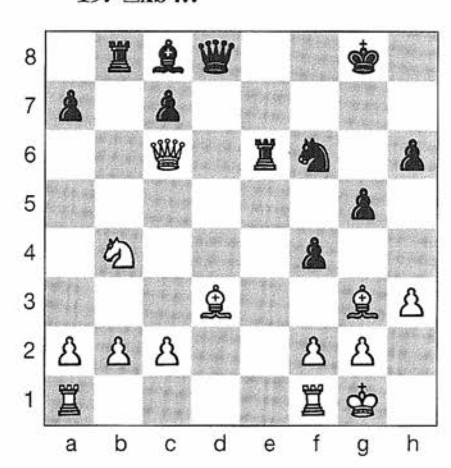
18. ... ♖e6

Si 18. ... ♘xd5 19. ♕g6+ ♔f8 20. ♕xh6+.

A) 20. ... ♔g8 21. ♗h7+! ♔f7 (21. ... ♔h8? 22. ♗g6+ ♔g8 23. ♕h7+ ♔f8 24. ♕f7mate) 22. ♗g6+ ♔e7! 23. ♕xg5+ ♔d6 24. ♗xf4+ ♔c6 (24. ... ♘xf4 25. ♖ad1+!) 25. ♗xe8+ ♕xe8 26. ♗g3 con clara ventaja blanca.

B) 20. ... ♔f7 21. ♗g6+ con ventaja blanca.

19. ♘xb4!!



Pomar entrega su dama a cambio de las dos torres, con la intención de hacerlas entrar rápidamente en juego.

19. ... ♖xc6

Otra posibilidad era 19. ... ♖xb4 20. ♗c4 ♖xc4 21. ♕xc4 fxg3 22. fxg3, pero el blanco sigue estando mejor.

20. ♘xc6 ♕d6 21. ♘xb8 fxg3

La esperanza del negro es capturar el caballo mediante ♕b6+.

22. fxg3

El negro se ha comido el alfil pero ha abierto una peligrosa columna.

22. ... ♗xh3! 23. ♖ae1!

No valía 23. gxh3? ♕xg3+ 24. ♔h1 ♕xh3+ 25. ♔g1 ♕g3+ 26. ♔h1 ♘g4 con victoria del negro.

23. ... ♗g4

No 23. ... ♕xg3 por 24. ♖e2!

24. ♖f2!

Amenaza doblar torres y se protege ante un posible jaque de la dama.

24. ... ♗h5?

Protege la casilla e8, pero deja libres las casillas por las que puede escapar el caballo blanco. Era mejor 24. ... ♕b6.

25. ♗c4+ ♔h8 26. ♖e6

Las piezas blancas actúan armónicamente y el rey blanco sigue protegido.

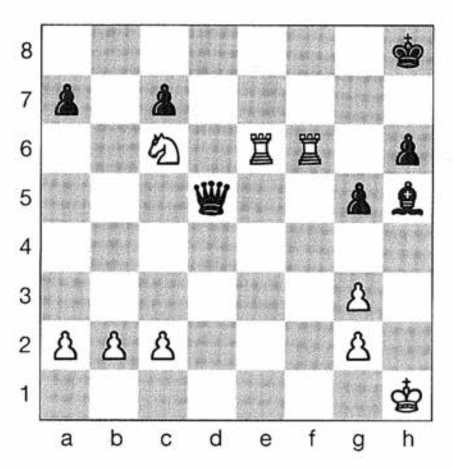
26. ... ♕d1+ 27. ♖f1 ♕d4+ 28. ♔h1 ♕xc4

Si 28. ... ♘g4? 29. ♖f8+ ♔g7 30. ♖g8+! ganando. 30. ... ♔xg8 31. ♖e4+ ♕xc4 32. ♖xc4 con ventaja decisiva del blanco.

29. ♖fxf6 ♕d5

Tomando medidas contra la amenaza ♖e7.

30. ♘c6!



Rechazando comerse el peón de h6 a cambio de hacer entrar su caballo en juego.

30. ... ♕d1+ 31. ♔h2 ♔g7

Si 31. ... ♗f7 32. ♖e7 ♕h5+ 33. ♔g1 ♕d1+ 34. ♖f1! gana pieza.

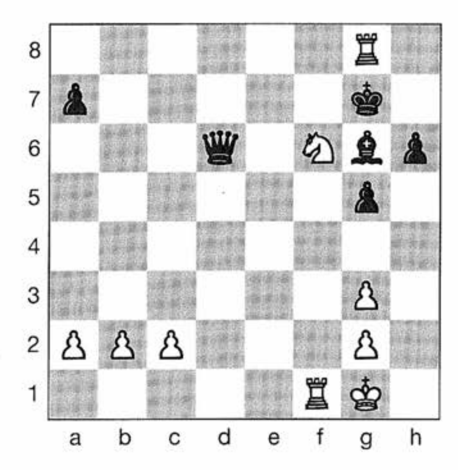
32. ♖f2 ♗g6 33. ♖e7+ ♔g8 34. ♖xc7 ♕h5+ 35. ♔g1 ♕d1+ 36. ♖f1 ♕d6 37. ♘e7+ ♔h7

Si 37. ... ♔h8 38. ♘xg6+ ganando.

38. ♘d5+! ♔g8

Si 38. ... ♔h8 39. ♖f6 ♕xd5 40. ♖f8+ ♕g8 41. ♖xg8+ ♔xg8 ganando.

39. ♘f6+ ♔h8 40. ♖c8+ ♔g7 41. ♖g8+



Y el negro abandonó, ya que si 41. ... ♔f7 42. ♘e4+ ganando la dama.

PARTIDA 58

J. P. Hernández – F. J. Pérez
Copa de Cuba, 1967

Contragambito Albin

NUNCA ATAQUES PREMATURAMENTE SIN HABER DESARROLLADO TUS PIEZAS

La presente partida está protagonizada por Francisco José Pérez, uno de los mejores jugadores españoles de la época, que después de haber quedado campeón de España en más de una ocasión, se autoexilió a Cuba, donde todavía permanece. Un ejemplo de su gran categoría ajedrecística nos lo brinda en esta partida, en la que castiga con una "miniatura" la osadía blanca de un ataque prematuro sin el desarrollo previo de las piezas.

1. d4 d5 2. c4 e5 3. dxe5 d4 4. ♘f3 ♘c6 5. a3 ♗g4

Mejor que 5. ... ♘ge7 6. ♘bd2 ♗e6 7. b4 ♘g6 8. ♗b2 ♘gxe5 9. b5 ♘xf3+ 10. exf3 ♘a5 11. ♗d3 y el juego del blanco es preferible.

6. ♘bd2

Parece más interesante para el blanco 6. g3 ♕d7 7. ♗g2 0-0-0 8. h3.

6. ... ♕d7 7. b4 0-0-0 8. ♗b2 ♘ge7 9. ♕a4?!

Era mejor 9. b5 ♗xf3 10. ♘xf3 ♘a5 11. ♖c1.

9. ... ♘g6 10. b5 ♘cxe5 11. ♕xa7

El ataque blanco es sólo un espejismo. Si 11. ♘xd4 ♗c5 seguido de ♖e8 es bueno para el negro.

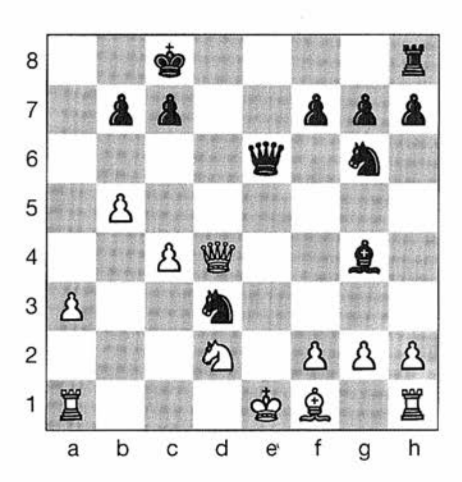
11. ... ♕e6 12. e3?

Un error grave. Habría sido mucho mejor 12. ♘xe5 ♘xe5 con juego complicado. Por ejemplo: 13. ♗xd4 ♘d3+ 14. ♔d1 ♕d6 15. ♘f3 ♘xf2+ 16. ♔e1 ♗xf3 17. gxf3 ♕xd4 18. ♕xd4 ♖xd4 19. ♔xf2, etc.

12. ... dxe3 13. ♕xe3 ♗c5! 14. ♗d4

Tampoco se podía salvar con 14. ♕e4 ♗f5 15. ♕e2 ♘d3+ ganando.

14. ... ♖xd4! 15. ♘xd4 ♗xd4 16. ♕xd4 ♘d3 mate.



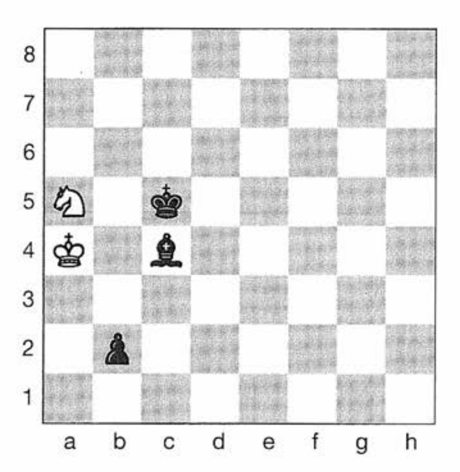
FINAL

Prokes, 1946

ALFIL Y PEÓN CONTRA CABALLO

En la siguiente posición el blanco parece sentenciado a la derrota,

pero existe una ingeniosa manera de conseguir las tablas.



La solución es la siguiente:

1. ♘b3+ ♗xb3+

Una continuación muy interesante es 1. ... ♔d5 2. ♘d2 ♔d4 3. ♘b1! única para entablar (no es buena 3. ♔a3? ♔c3 4. ♘b1+ ♔c2 5. ♘d2 ♗g8 y el blanco se encuentra en zugzwang, haga la jugada que haga pierde), 3. ... ♔d3 4. ♘a3 ♗a2 5. ♘b1!! ♔c2 6. ♘a3+ ♔c3 7. ♘b5+ ♔c4 8. ♘a3+ ♔c5 9. ♘b1.

2. ♔a3!!

Y las tablas no se pueden evitar, ya que si:

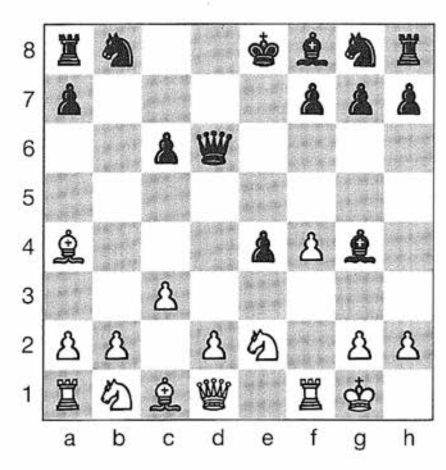
2. ... b1♕

Ahogado. Si se cambia el peón por un caballo o una torre también serían tablas o si se hace cualquier otra jugada el rey se come el peón.

MATES TÍPICOS

Mate de Bristol

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 e4 4. ♗b5+ c6 5. dxc6 bxc6 6. ♗a4? ♕d4 7. c3 ♕d6 8. ♘e2 ♗g4 9. 0-0?



9. ... ♕d3! 10. ♖e1 ♗c5+ 11. ♔f1 ♕f3+ 12. gxf3 ♗h3 mate.

EJERCICIO 38

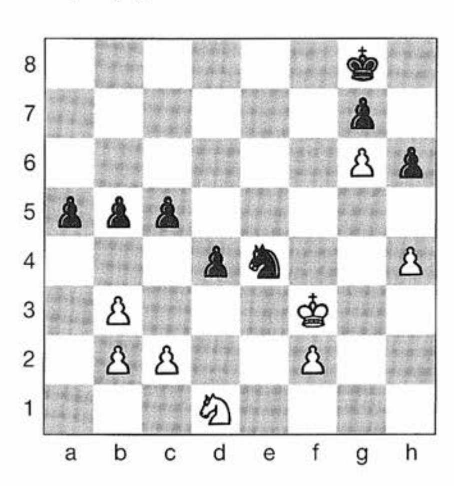
Bonner – Medina
Haifa, 1976

Antonio Medina García nació en Barcelona el 2 de octubre de 1919. Es uno de los jugadores españoles más destacados de todos los tiempos. Su historial incluye tres campeonatos de Cataluña, siete de España y tres de Venezuela, país en el que vivió una larga temporada de su vida. Medina es todo un caba-

llero del ajedrez mundial, reposado, agradable en el trato y gran conversador. También ha destacado en su faceta de árbitro internacional.

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

La siguiente posición corresponde a la partida Bonner-Medina, de la Olimpiada de Haifa, 1976. Pese a la igualdad de material, el negro tiene una jugada con la cual decide la partida. ¿Podrías descubrir de qué jugada se trata?

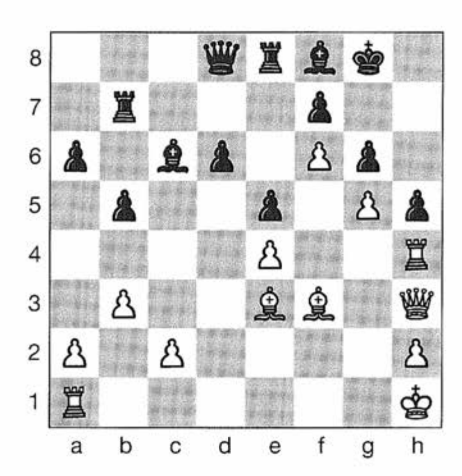


EJERCICIO 39

Ángel Martín González – José García Padrón
Montilla, 1977

Ángel Martín, Maestro Internacional, es uno de los mejores jugadores españoles de todos los tiempos. Campeón de España en tres ocasiones y cinco veces campeón de Cataluña, ha destacado también en su faceta de escritor de libros y colaborador habitual de revistas especializadas de ajedrez.

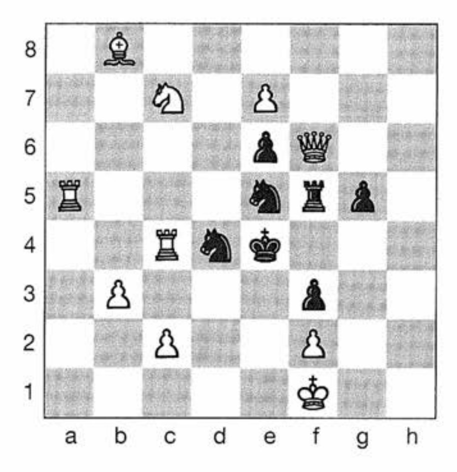
BLANCAS JUEGAN Y GANAN



ANÉDOTAS Y CURIOSIDADES

Paolo Boi 1

Cuenta la leyenda que, a finales del siglo XVI, Paolo Boi, que era considerado el mejor jugador de aquella época, se enfrentó con el diablo. Disfrazado de mujer, retó al campeón y después de una lucha encarnizada se llegó a la siguiente posición:



Paolo Boi anunció mate al diablo en dos jugadas:

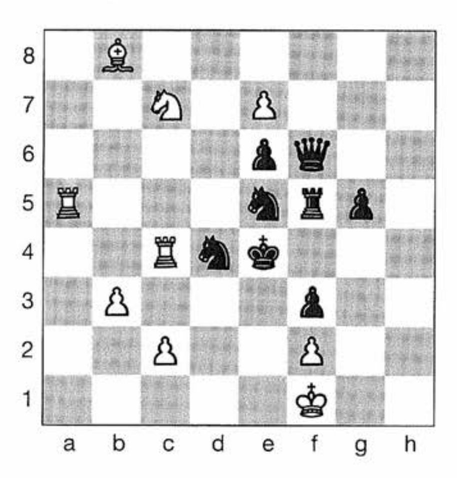
1. ♘xe6 ♖xf6

Si 1. ... ♘ec6 2. ♕xf5 mate.

2. ♖xe5 mate.

Paolo Boi 2

El diablo, con su poderosa magia, convirtió la dama blanca en negra de forma que la posición quedó de la siguiente manera:



Pero Paolo Boi, después de un tiempo de reflexión tuvo una inspiración divina y dijo:

– A pesar de todo, te daré mate en dos de la siguiente manera:

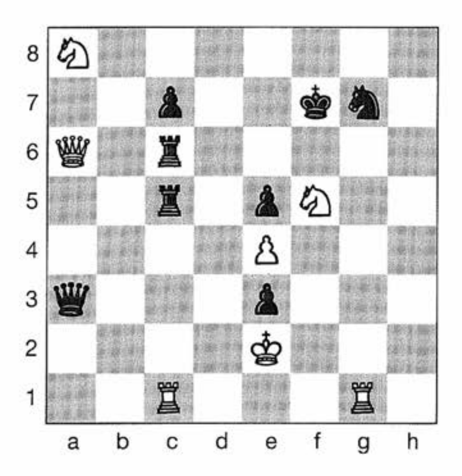
1. ♘b5 ♕xe7

Si 1. ... ♘xc4 2. ♘c3 mate.

2. ♖xd4 mate.

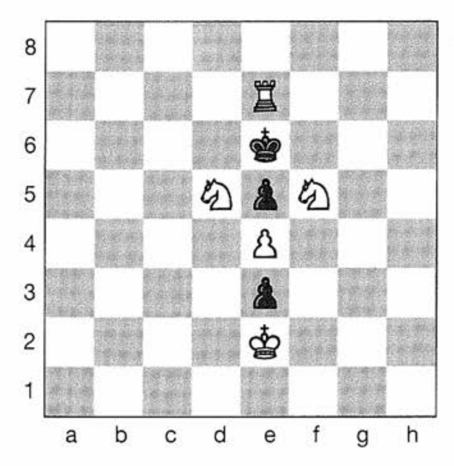
Paolo Boi 3

El diablo no quedó conforme con esta partida y se apareció a Paolo Boi en forma de peregrino y volvió a retarlo a una nueva partida. El diablo esta vez jugó con blancas y gracias a su poder maligno llegó a la siguiente posición ganadora:



Y el diablo anunció mate en seis jugadas.

1. ♖xg7+ ♔f6 2. ♕xc6+ ♖xc6 3. ♖xc6+ ♕d6 4. ♖xd6+ cxd6 5. ♘c7 d5 6. ♘xd5+ ♔e6



Pero Dios, que había estado al lado de Paolo Boi, hizo que el mate no se llegara a producir, ya que en el momento en que el diablo iba a realizar la jugada decisiva se dio cuenta de que con ella formaba una cruz y abandonó airado la partida.

7. ♖e7 mate.

ALEKHINE Y LOS JUGADORES ESPAÑOLES DE SU ÉPOCA

El comentario de Alekhine en el año 1944 sobre los jugadores españoles de la época fue el siguiente:

– Creo que Medina y el doctor Rey Ardid son los mejores jugadores españoles. Medina tiene grandes facultades, afición y juventud. En cuanto a Arturo Pomar tiene unas dotes excepcionales de serenidad e intuición. Su partida conmigo ha sido de verdadero maestro y conozco a varios profesionales extranjeros muy curtidos en estas luchas que no hubieran podido hacerlo mejor. Creo que si no se malogra por esfuerzos prematuros y logra salvar la edad del desarrollo sin tropiezos de salud, dará mucho juego en el ajedrez internacional.

CONSEJOS

1. "La victoria es de aquel jugador que ha visto una jugada más allá que su adversario" (Lasker).
2. Si tu oponente acude tarde a la sala de juego no sobrestimes el valor del tiempo que tienes de más: algunas veces se trata de una maniobra de algunos jugadores para poner nerviosos a sus contrincantes.
3. Cuando el rey contrario pierde el enroque, hay que intentar atraerlo hacia el centro aunque sea a base de sacrificios.
4. El enroque largo suele presentar más debilidades que el enroque corto.
5. Cuando existen enroques en bandos opuestos la lucha suele ser a muerte.

6. "Cuando nuestro caballo no puede estar ubicado en f3 o en f6 defendiendo h2 o h7 tenemos el recurso de defender estos puntos desde un caballo situado en f1 o f8 respectivamente" (Lasker).
7. Ante un final de damas y torres es conveniente dejar una salida de escape a nuestro rey para no recibir el mate en la primera u octava fila.
8. Dejar a nuestro rey en el centro del tablero suele ser peor que dejarlo enrocado aunque el enroque esté debilitado.
9. No inicies nunca ataques prematuros en la apertura.
10. Lleva tus peones allí donde sean útiles para apoyar a tus piezas.

"El ajedrez es mi vida." (Kortchnoi)

UN TERRIBLE LUCHADOR

Victor Kortchnoi se ha destacado como uno de los más aguerridos luchadores del mundo del ajedrez. Su estilo se caracteriza por el juego de contraataque y una depurada defensa. En las complicaciones se encuentra como pez en el agua y sabe sortear como nadie los más peligrosos ataques de sus adversarios. Su enorme calidad ajedrecística le permite todavía codearse con los jugadores de la élite mundial.

Viktor Kortchnoi

Nacionalidad: De origen ruso, nacionalizado suizo.

Nacimiento: En Leningrado, el 23 de julio de 1931.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Luchador, depurada técnica defensiva, amante del juego complicado.

Mejores torneos: Campeón de la URSS en 1960, 1962, 1964 y 1970; Bucarest, 1954; Cracovia, 1959; Budapest, 1961; La Habana, 1963; Yerevan, 1965; Palma de Mallorca, 1968; Biel, 1979; Tilburg, 1985; Las Palmas, 1991; Madrid, 1995, y Copenhague, 1996.

Hazañas: Su gran longevidad deportiva.

Principal derrota: Sus derrotas contra Karpov en los campeonatos del mundo.

Principal debilidad: Una cierta irregularidad.

Vida privada: Fue denostado por su país al hacerse disidente.

PARTIDA 59

ENROQUES ARTIFICIALES

Kortchnoi – Timman
Úbeda, 1997

Defensa Nimzoindia

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4 4. e3 b6 5. ♘ge2 c5 6. a3 ♗a5 7. ♖b1 ♘a6 8. ♘g3

Una jugada de moda, pero parece que la clásica 8. ♗d2 es mejor.

8. ... ♗b7

Es posible también 8. ... 0-0 9. ♗d3 cxd4 10. exd4 ♗xc3+ 11. bxc3 d5 12. cxd5 ♕xd5 13. ♕e2 ♘c7 14. ♘e4 ♘fe8 15. ♗b2 f5 16. c4.

9. ♗d3

Un sacrificio de peón con consecuencias poco claras. Merece atención 9. f3!?

9. ... ♗xc3+

En la partida Vaisser-Serper (Novosibirisk, 1993) se jugó 9. ... h5!? (con la idea de expulsar el caballo de g3) 10. d5!? exd5 11. ♘f5 ♕b8 12. cxd5 g6 13. ♘g3 ♘xd5 14. ♗d2 ♘xc3 15. bxc3 ♕e5 16. f4 ♕e7 con posibilidades equivalentes.

10. bxc3 ♗xg2

También era muy interesante 10. ... h5!?

11. ♖g1 ♗b7 12. e4 d6 13. ♘h5!
Si 13. ♗g5 h6 14. ♗xf6 ♕xf6 15. ♘h5 ♕h4 16. ♘xg7+ ♔e7 las negras jugarían con comodidad. Kortchnoi decidió, con buen criterio, conservar su pareja de alfiles.

13. ... ♘xh5

Era muy mala 13. ... ♘xe4?? 14. ♘xg7+ ♔d7 (14. ... ♔e7 15. ♕f3 f5 16. ♗g5+! ♘xg5 17. ♕xb7+ con ventaja decisiva del blanco) 15. ♗xe4! (15. ♕f3) 15. ... ♗xe4 16. ♕a4+ ♔c7 (16. ... ♔e7 17. ♕xa6 ♗xb1 18. ♗g5+ f6 19. ♕b7+ ♕d7 20. ♗xf6+ con victoria del blanco) 17. ♕xa6 ♗xb1 18. ♘xe6+ fxe6 19. ♖g7+ ♕d7 20. ♖xd7+ ♔xd7 21. ♕b7+ y el blanco gana.

14. ♕xh5 ♕f6 15. ♖g3?!

Este lento movimiento ofrece a Timman la posibilidad de cerrar la posición. Es interesante la ruptura central 15. e5!? dxe5 16. dxe5 g6 (16. ... ♕e7 17. ♖xg7; 16. ... ♕f3 17. ♕xf3 ♗xf3 18. ♖xg7 ♖d8 19. ♗c2) 17. exf6 gxh5 18. ♗h6 con buena compensación por el peón.

15. ... e5 16. d5

Después de 16. dxe5?! dxe5 17. ♖g5?! 0-0-0! el negro obtiene ventaja.

16. ... h6 17. a4! g6 18. ♕d1 ♗c8

En caso de 18. ... ♘b8 19. a5 ♘d7 20. ♗c2!? con juego complicado.

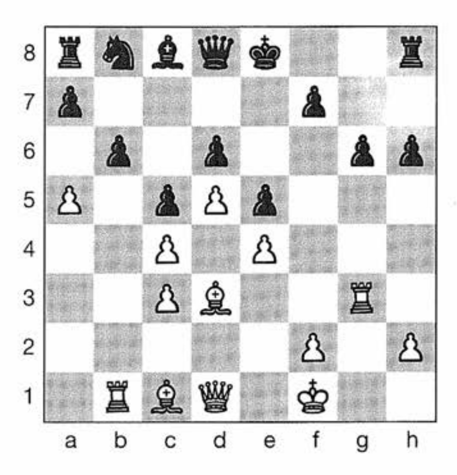
19. a5 ♕d8

La opción 19. ... ♖b8!? ofrecía buenas posibilidades al negro.

20. ♔f1

El rey inicia un enroque artificial llevando su rey a h1, con la intención de movilizar sus torres en la columna "g".

20. ... ♘b8?!



Se podía jugar también 20. ... bxa5 ?!

21. ♕a4+ ♕d7 22. ♕a2 bxa5 23. ♕xa5 ♕d8 24. ♕a4+ ♔f8

También Timman renuncia al enroque. El plan es llevar su rey a g7, abriendo paso hacia el centro a la torre de h8.

25. ♔g1 ♔g7 26. f4! a5

Merece ser considerada la continuación 26. ... ♕f6 27. f5!? (27. fxe5 ♕xe5 28. ♗d2 a5 29. ♖f1) 27. ... a5 28. ♗d2 ♗d7 29. ♕b3 a4 30. ♕b7 ♖a6 31. ♖f1.

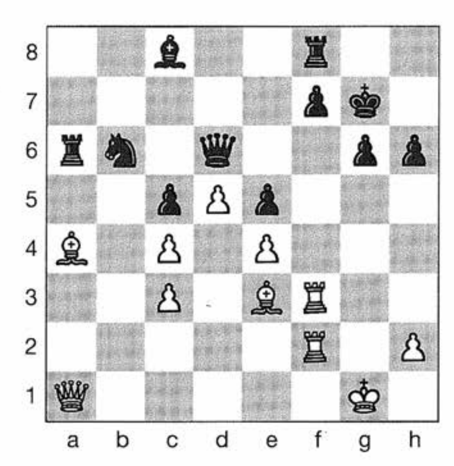
27. fxe5 dxe5 28. ♗e3 ♘d7 29. ♖f1 ♕e7 30. ♖gf3 ♖f8

Mejor hubiera sido 30. ... f6!? 31. ♖b1 ♕d6 32. ♖b5 ♕c7 33. ♖f2 ♗a6! 34. ♕xa5 ♕c8! con mejor juego del negro.

31. ♖1f2 ♖a6 32. ♗c2 ♕d6 33. ♕a1 a4!?

Si 33. ... f6 34. ♗a4 ♕c7 35. ♗b5 ♖d6 36. ♖a2.

34. ♗xa4 ♘b6??



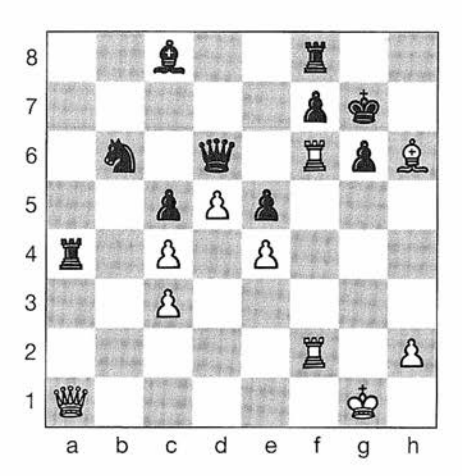
Un error decisivo. Aquí se debía jugar 34. ... f5!? 35. exf5 ♖xf5 36. ♖xf5 (36. ♕d1 ♘f6 37. ♗c2 ♖xf3 38. ♕xf3 ♗g4 39. ♕g3 ♖a1+ 40. ♔g2 ♗h5) 36. ... gxf5 37. ♕d1 ♘f6.

35. ♖f6! ♖xa4

Si 35. ... ♕e7 36. ♕c1! ♘xa4 37. ♗xh6+ ♔g8 38. ♗xf8 ♕xf8 (38. ... ♔xf8 39. ♕h6+ ♔g8 40. ♖xf7 ♕xf7 41. ♖xf7 ♔xf7 42. ♕h7+ ♔e8 43. ♕h8+ ♔d7 44. ♕xe5 con ventaja blanca) 39. ♖xa6 ♗xa6 40. ♕a3 ♕e8 41. ♖a2 con ventaja decisiva del blanco.

Otra opción era 35. ... ♕xf6 36. ♖xf6 ♔xf6 37. ♕f1+ ♔g7 38. ♗b5 con ventaja blanca. (38. ♗b5 ♖a2 39. ♗xc5 con ventaja blanca).

36. ♗xh6+!



y las negras abandonaron.

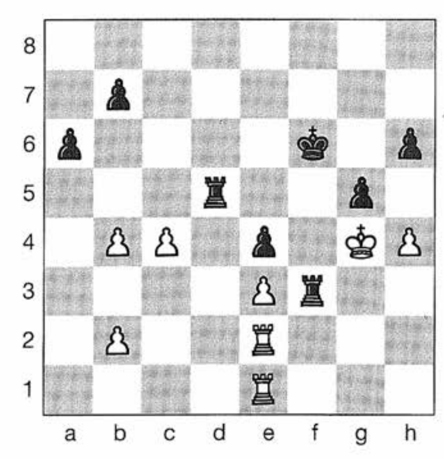
Por ejemplo: 36. ♗xh6+ ♔g8 (36. ... ♔xh6 37. ♕c1+ ganando la dama) 37. ♕b1+ ♕xf6 38. ♖xf6 ♘d7 39. ♕d1 ♖xc4 40. ♕f3 ♖xe4 41. ♕xe4 ♘xf6 42. ♕xe5 con ventaja decisiva del blanco.

FINAL

Sahovic – Kortchnoi
Biel 1979

POSIBILIDADES TÁCTICAS EN LOS FINALES

Para los que no creen que en los finales existan posibilidades de aplicar los conocimientos tácticos, a continuación analizamos un final en el que Kortchnoi vence en una posición favorable con un bello ataque de mate.



1. ... h5+!

Una bonita entrega de peón para llevar al rey blanco a una red de mate.

2. ♔xh5 ♖d8! 3. hxg5+

No servía 3. ♔g4 gxh4! 4. ♖c2. O bien (4. ♖h2 ♖g8+ 5. ♔h5 ♖f5+ 6. ♔xh4 ♖h8+ 7. ♔g3 ♖g5+ ganando la torre) 4. ... ♖g8+ 5. ♔h5 ♖g5+ 6. ♔xh4 (6. ♔h6 ♖ff5! 7. ♔h7 ♖h5+ 8. ♔g8 ♖fg5+ 9. ♔f8 ♖h8 mate) 6. ... ♔f5 7. ♖h2 ♖g8! y el mate es inevitable.

3. ... ♔f5

Obligado, ya que se amenaza mate.

4. ♔h6 ♖h3+ 5. ♔g7 ♖d7+ 6. ♔g8 ♔g6

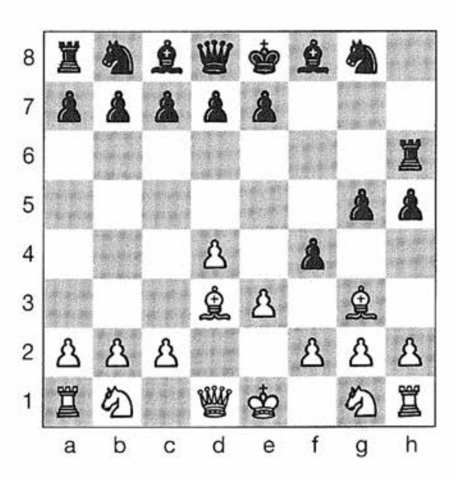
Una nueva posición de mate.

7. ♖f2 ♖g7+ 8. ♔f8 ♖h8 mate.

MATES TÍPICOS

Mate de Teed

1. d4 f5 2. ♗g5 h6 3. ♗h4 g5 4. ♗g3 f4 5. e3 h5 6. ♗d3 ♖h6

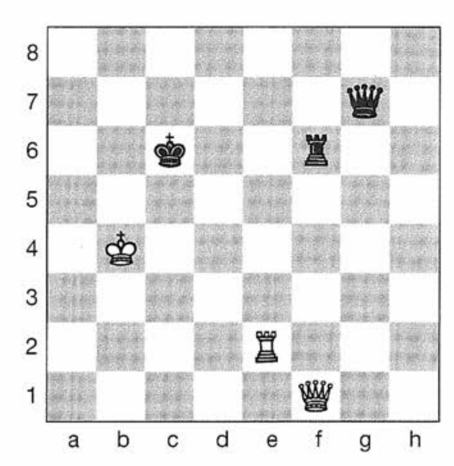


7. ♕xh5+ ♖xh5 8. ♗g6 mate.

EJERCICIO 40

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En el siguiente diagrama les toca jugar a las blancas, que disponen de una sorprendente jugada que las conduce a la victoria. ¿Serías capaz de encontrar dicha jugada ganadora?

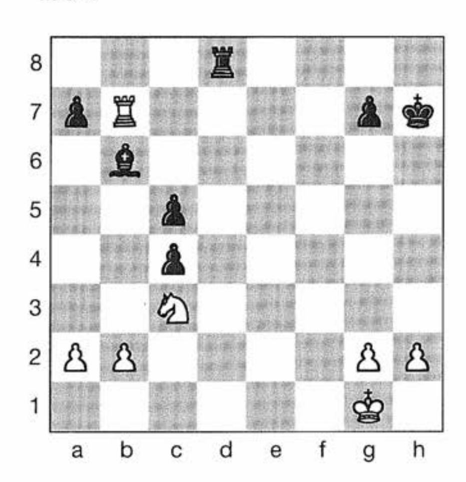


ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

Sanz – Ortueta
Madrid, 1934

UN FINAL ESPECTACULAR

El siguiente final es uno de los más espectaculares jamás jugados en partida viva. La posición se produjo en el torneo de Madrid de 1934.



La partida continuó:

1. ... ♖d2! 2. ♘a4 ♖xb2!! 3. ♘xb2 c3

Amenaza el caballo y coronar el peón.

4. ♖xb6! c4!!

Una jugada excelente, ya que evita ♘d3.

En caso de 4. ... axb6? 5. ♘d3 c4 6. ♘c1 y el blanco controla la coronación de los peones negros.

5. ♖b4! a5!!

No 5. ... cxb2?? por 6. ♖xb2 y gana fácilmente.

6. a4

6. ♘d3? cxd3 y la torre no puede parar los dos peones pasados y ligados en sexta.

6. ... axb4 7. ♘d1 c2

Y el negro corona el peón y gana la partida.

La anécdota de este hermoso final es que hay algunas voces que han puesto en duda la veracidad de esta partida. Se cree que fue preparada previamente por los mismos jugadores. Nosotros no podemos aportar nuevos datos para clarificar el asunto, pero sí podemos afirmar que aunque fuera un final compuesto no perdería ni un ápice de su belleza.

ALEKHINE REPLICA A NAJDORF

Najdorf explica que Alekhine le dijo en una ocasión: "Usted puede hablar mal de Capablanca, pero no de su juego. Es un genio".

CONSEJOS

1. "El ajedrez es la expresión humana del deseo de vencer" (A. Nimzowitsch).
2. El punto más débil al iniciar la partida es f2 para las blancas y f7 para las negras, ya que está defendido sólo por el rey.
3. Cuando tenemos ventaja y nos lanzamos al ataque, debemos acordarnos de mantener a nuestro rey seguro.
4. A veces la desventaja material está compensada por la ventaja en la iniciativa, el ataque o el tiempo.
5. Se dice que "cuando se agotan las jugada buenas hay que echar mano de las malas". Hay posiciones en las que no tenemos más remedio que hacer jugadas únicas, aunque no sean todo lo buenas que querríamos. Éste es el momento de intentar complicar la vida a nuestro contrincante con celadas o jugadas inesperadas.
6. "Mi pieza favorita es aquella con la que gano" (Fischer).

7. Una torre y un peón sólo son superiores a un alfil y un caballo en el final de partida, pero no en el medio juego.
8. Tres piezas pueden ser superiores a la dama si se encuentran coordinadas, activas y en lugares seguros.
9. Una pieza suele ser mejor que tres peones en el medio juego.
10. En el final, tres peones pueden ser superiores a una pieza menor, incluso a una torre, dependiendo de su posición.

CAPÍTULO 31



"Es siempre mejor sacrificar las piezas de tu adversario." (Dr. Tartakower)

EL ESTILO UNIVERSAL

Boris Spassky ha sabido unificar las mejores cualidades de los ajedrecistas de su época. El juego lógico y científico de Botvinnik, los torbellinos tácticos de Tal y las sutilezas de Smyslov y Petrosian se dan cita en el juego de Spassky. Su estilo completo y polifacético lo alzó a la cima del ajedrez al proclamarse campeón del mundo.

Boris Spassky

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: En Leningrado, el 30 de enero de 1937.

Titulación: Campeón mundial desde 1969, tras vencer a Petrosian, hasta 1972.

Características de su juego: Estilo universal. Domina todas las facetas del juego. Es además un jugador táctico extraordinario.

Mejores torneos: Campeón del mundo juvenil en 1955; Leningrado, 1956, 1957, 1963; Rostov, 1958; Moscú, 1959; Mar del Plata, 1960; Belgrado, 1964; Hastings, 1965; Santa Mónica, 1966; Amsterdam, 1970; Montilla, 1978; Linares, 1983; Londres, 1984, y Wellington, 1988.

Hazañas: No haber perdido nunca contra Fischer antes de su enfrentamiento por el campeonato mundial.

Principal derrota: Frente a Fischer en Reykjavik en 1972.

Principal debilidad: Es poco luchador.

Vida privada: Aprendió a jugar a los cinco años y fue considerado un niño prodigio. Educado, simpático y amante de la buena vida.

→

Legado: Por desgracia es el único de los campeones del mundo que no ha escrito un solo libro. Nos quedan, sin embargo, sus brillantes y originales partidas.

Consideración global: Su enorme calidad como jugador fue eclipsada desde 1972 por un torbellino llamado Bobby Fischer.

PARTIDA 60

LOS RIESGOS DEL REY SIN ENROCAR

B. Larsen – B. Spassky
Belgrado, 1970

Apertura Larsen

1. b3

Larsen es un jugador atípico que se atreve a jugar esquemas raros para sacar a su rival de las líneas más teóricas. En esta ocasión utilizó la apertura que lleva su nombre.

e5 2. ♗b2 ♘c6 3. c4 ♘f6 4. ♘f3

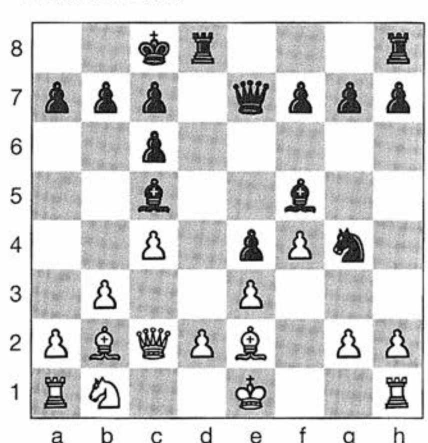
Aquí también era posible 4. g3 d5 con ligera iniciativa del negro.

4. ... e4 5. ♘d4 ♗c5 6. ♘xc6

No valía 6. e3? ♗xd4 7. exd4 d5 con ventaja del negro.

6. ... dxc6 7. e3 ♗f5 8. ♕c2 ♕e7 9. ♗e2 0-0-0 10. f4??

Un error grave, aquí debía haber jugado 10. a3. O bien 10. ♗xf6 ♕xf6 11. ♘c3.



10. ... ♘g4!
11. g3

Si 11. 0-0 ♕h4 12. h3 h5, o bien 11. ♗xg4 ♕h4+.

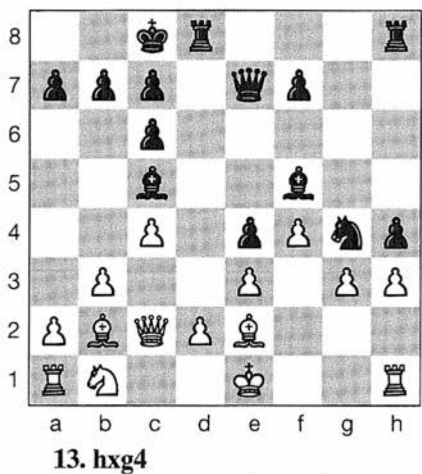
11. ... h5

Era posible también 11. ... ♖xd2 12. ♘xd2 ♘xe3 13. ♕c3 ♖d8.

12. h3

No era bueno 12. ♘c3 por ♖xd2! 13. ♕xd2 ♗xe3 14. ♕c2 ♗f2+ y se gana la dama.

12. ... h4!



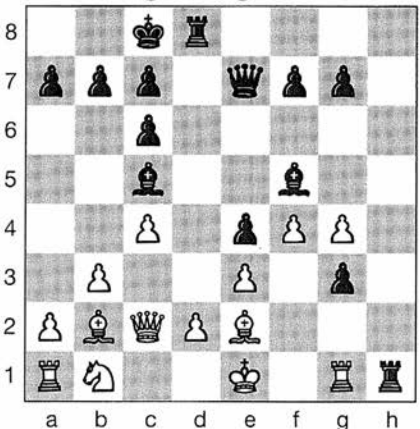
13. hxg4

Después de 13. ♗xg4 ♗xg4 14. hxg4 hxg3 15. ♖g1 se producen las siguientes posibilidades:

A) 15. ... ♖h1! S 16. ♖xh1 g2 17. ♖g1 ♕h4+ 18. ♔e2 (18. ♔d1 ♕f2 19. ♕xe4) 18. ... ♕xg4+ 19. ♔e1 ♕g3+ 20. ♔e2 (20. ♔d1 ♕f2 21. ♕xe4 ♕xg1+ 22. ♔c2 ♕f2 con juego favorable para el negro) 20. ... ♕f3+ 21. ♔e1 ♗e7 con ventaja del negro.

B) 15. ... ♖h2 con ventaja del negro.

13. ... hxg3 14. ♖g1 ♖h1!



Si 14. ... ♕h4 15. ♖g2 ♕h1+ 16. ♗f1 ♗xg4 17. ♕xe4 ♖he8 18. ♗e5 f6 19. ♘c3 el negro obtiene ventaja.

15. ♖xh1 g2 16. ♖f1

Después de 16. ♖g1 ♕h4+ 17. ♔d1 ♕h1 18. ♕c3 ♕xg1+ 19. ♔c2 ♕f2 20. gxf5 ♕xe2 21. ♘a3 se producen las siguientes opciones:

A) 21. ... ♕d3+ 22. ♕xd3 exd3+ 23. ♔c3 ♗xe3 (23. ... a5 24. ♘c2!) 24. dxe3 d2 25. ♖d1 ♖h8 con ventaja negra.

B) 21. ... ♗b4 con ventaja negra.

16. ... ♕h4+ 17. ♔d1 gxf1♕+ y el blanco abandonó.

Después de 18. ♗xf1 ♗xg4+ 19. ♔c1 ♕e1+ 20. ♕d1 ♕xd1 mate.

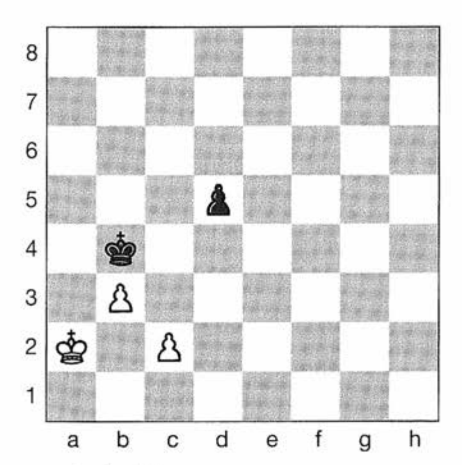
FINAL

Grigoriev, 1933

APRENDE EL CONCEPTO DE LA TRIANGULACIÓN, YA QUE ES UNA HERRAMIENTA BÁSICA EN LOS FINALES DE REYES Y PEONES

En la posición del diagrama, el blanco puede ganar la partida, pero necesariamente debe activar su rey. Es necesario tener muy claro el concepto de triangulación para no caer en una posición de zugzwang.

El procedimiento ganador es el siguiente:



1. ♔a1!!

Única jugada para ganar.

Si 1. ♔b1? ♔c3 2. ♔c1 d4 3. ♔b1, o bien (3. ♔d1 d3 4. cxd3 ♔xd3 y tablas.) 3. ... d3 4. cxd3 ♔xb3! y tablas.

Y si 1. ♔b2? d4 2. ♔b1 (2. ♔c1 ♔c3 y tablas) 2. ... d3! 3. c4 ♔xb3 4. c5?? d2 y el negro gana.

1. ... ♔c3

Si 1. ... d4 2. ♔b2 ♔c5 3. ♔c1 ♔b4 4. ♔d2 y el blanco consigue activar su rey y ganar la partida.

2. ♔b1 ♔b4

En caso de 2. ... d4 3. ♔c1 el negro está en zugzwang. Por ejemplo: 3. ... d3 4. cxd3 ♔xb3 5. ♔d2 y el blanco coronará. 5. ... ♔b4 6. ♔e3 ♔c5 7. ♔e4 ♔d6 8. ♔d4 ganando un final elemental de rey y peón contra rey.

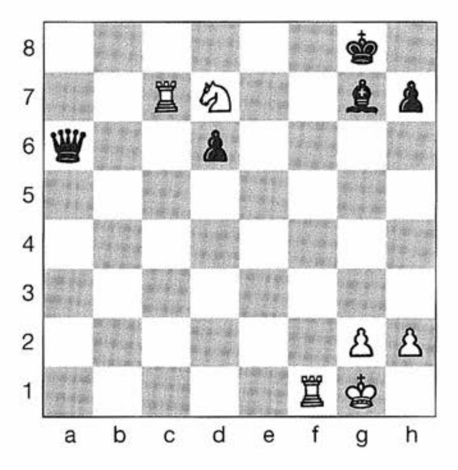
3. ♔c1 ♔c3 4. ♔d1 d4 5. ♔c1 y el blanco ha obtenido la oposición.

5. ... d3 6. cxd3 ♔xd3 7. ♔b2 ♔d4 8. ♔a3 ♔c5 9. ♔a4 ♔c6 10. ♔a5 ♔b7 11. ♔b5 ♔c7 12. ♔a6 ♔c8 13. b4 ♔c7 14. b5 ♔b8 15. ♔b6 ♔c8 16. ♔a7 ♔c7 17. b6+ ♔c8 18. b7+ ♔c7 19. b8♕+ con victoria del blanco.

MATES TÍPICOS

Mate árabe

Es el que se produce con la combinación de un caballo y una torre.

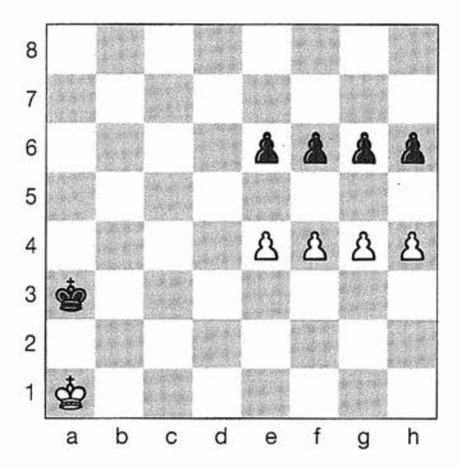


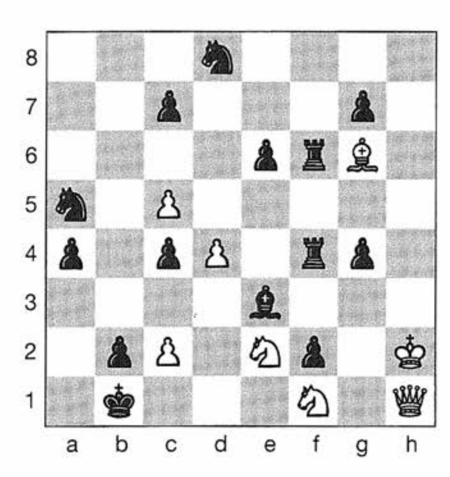
1. ♖f8+ ♗xf8 2. ♘f6+ ♔h8 3. ♖xh7 mate.

EJERCICIO 41

BLANCAS JUEGAN

En la siguiente posición juega el blanco. ¿Gana el blanco, gana el negro o son tablas? Razona tu respuesta.





ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LA FUGA DE NAPOLEÓN (1824)

El siguiente estudio fue realizado por el eminente jugador ruso Alexandre Petrof, que vivió entre 1794 y 1867. La solución del problema representa la fuga de Napoleón desde Moscú (casilla b1) hasta París (casilla h8) por el acoso de la caballería del zar ruso (los dos caballos blancos), que lo venció y humilló.

Veamos esta hermosa obra de arte:

1. ♘d2+ ♔a2 2. ♘c3+ ♔a3 3. ♘db1+ ♔b4 4. ♘a2+ ♔b5 5. ♘a3+ ♔a6 6. ♘b4+.

Se podía dar ya mate mediante ♕a8++, pero se trataba de "humillar a Napoleón" y acosarlo hasta "París" (el otro extremo del tablero).

6. ... ♔a7 7. ♘b5+ ♔b8 8. ♘a6+ ♔c8 9. ♘a7+ ♔d7 10. ♘b8+ ♔e7 11. ♘c8+ ♔f8 12. ♘d7+ ♔g8 13. ♘e7+ ♔h8 14. ♔g2 mate.

El último en hablar ha sido el rey blanco, que, escoltado por su dama, dan un mate antológico.

NO ERA SUFICIENTEMENTE BUENO PARA JUGAR

En el Torneo Internacional de San Sebastián de 1911 Capablanca fue invitado a jugar entre algunos de los mejores jugadores de la época. Bernstein y Nimzowitsch protestaron, alegando que Capablanca no estaba al nivel del resto de los participantes del torneo. La sorpresa de los dos jugadores fue mayúscula cuando Capablanca se proclamó primer clasificado. Bernstein y Nimzowitsch no pudieron derrotar al campeón cubano en toda su larga carrera.

El mismo caso le ocurrió a Kasparov cuando participó en su primer torneo de adultos en Banja Luka (Yugoslavia, 1979). Los jugadores y periodistas dijeron que Kasparov no estaba a la altura del torneo y que además era muy joven. El futuro campeón del mundo ganó a la mayoría de los participantes del torneo y quedó con dos puntos de ventaja sobre el segundo clasificado.

CONSEJOS

1. Ante todo desarrolla bien tus piezas: ésa es la condición necesaria, aunque no suficiente, para jugar bien al ajedrez.
2. Nunca juegues pasivamente si quieres poner trabas a la victoria de tus adversarios.
3. Ten bien protegida la fila donde esté enrocado tu rey, ya que en ella se pueden producir posibilidades tácticas y mates.
4. Si no sabes qué plan seguir intenta simplemente mejorar y coordinar la posición de tus piezas.
5. Una debilidad sólo es tal cuando puede ser explotada por el adversario.
6. Saber el momento exacto en que las reglas tienen su excepción es una de las características de los grandes jugadores.
7. "Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el medio juego se convierten en victorias" (Keres).
8. "El estilo de un jugador se crea a partir de muchos factores: carácter, actitud, educación, talento y herencia genética" (P. Benko).
9. A pesar de tener un determinado estilo de juego hay que saber adaptarse a las circunstancias de cada posición y jugar con tranquilidad o agresividad, según convenga.
10. Si te gusta jugar al contraataque, elige la Defensa Siciliana en tu repertorio.



"El elemento sorpresa es uno de los elementos básicos de mi juego." (Larsen)

JUGAR PARA GANAR

Bent Larsen es uno de los pocos jugadores de los años sesenta que cuestionó la absoluta supremacía soviética en el mundo del ajedrez. Su desarrollado espíritu de lucha le impedía acordar tablas y siempre jugaba para ganar. Larsen no utilizaba aperturas muy analizadas por la teoría y prefería salirse de los esquemas clásicos para sorprender a sus adversarios. Sin duda, fue uno de los grandes jugadores de su época y uno de los mejores de la historia del ajedrez por sus excelentes resultados en los torneos que disputó.

Bent Larsen

Nacionalidad: Danés.

Nacimiento: En Tilsted, el 4 de marzo de 1935.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Originalidad y agresividad. Dominio del juego tanto táctico como estratégico. Es también un buen finalista.

Mejores torneos: Hastings, 1956; La Habana, 1967; Palma de Mallorca, 1967; Toronto, 1968; Lugano, 1970; Hastings, 1972; Londres, 1973; Reykjavik, 1985; Hastings, 1986; Londres, 1989, y Nueva York, 1990.

Principal derrota: Contra Fischer en el torneo de Candidatos por 6 a 0.

Legado: Sus dos libros más importantes son *Yo juego para ganar* y *Partidas selectas 1971*.

Consideración global: Uno de los mejores jugadores de los años sesenta.

PARTIDA 61

Larsen – Petrosian
Santa Mónica, 1966

Defensa Siciliana

UNA ENTREGA DE DAMA DEBE TENER SIEMPRE UNA CLARA COMPENSACIÓN

En la siguiente partida, jugada por Bent Larsen y el que fue campeón mundial Tigran Pretrosian, se produce una de las entregas de dama más bellas de la historia del ajedrez. El sacrificio de la pieza más valiosa de nuestro ejército debe ser siempre concienzudamente calculado, ya que en caso de equivocarnos la derrota es prácticamente segura.

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 g6 5. ♗e3 ♗g7 6. c4 ♘f6 7. ♘c3 ♘g4 8. ♕xg4 ♘xd4 9. ♕d1 ♘e6 10. ♕d2 d6 11. ♗e2 ♗d7 12. 0-0 0-0 13. ♖ad1!

En una partida de Keres contra Petrosian disputada en el torneo de Candidatos de 1959, el blanco jugó su torre de dama a c1 y la torre de rey a d1, pero Larsen elegirá una disposición más agresiva de sus piezas.

13. ... ♗c6 14. ♘d5 ♖e8?!

Lo mejor hubiera sido 14. ... ♘c5 15. f3 a5.

15. f4 ♘c7

En caso de: 15. ... ♘c5 16. e5 ♘d7 17. ♘b4! con mejor juego para el blanco.

16. f5 ♘a6

No era bueno 16. ... ♘xd5 17. exd5 con posibilidades de ataque del blanco en el flanco de rey y falta de contrajuego del negro.

17. ♗g4?! ♘c5 18. fxg6 hxg6

Si 18. ... fxg6 19. ♗xc5 dxc5 20. ♗e6+ ♔h8 21. ♖f7 con buenas perspectivas de ataque.

19. ♕f2 ♖f8 20. e5!!

Según las propias palabras de Larsen, encontró está jugada por eliminación. Si 20. ♗xc5 dxc5 21. ♘f6+ (21. ♕xc5 ♗xd5 22. ♖xd5 ♕b6 23. b4 ♕xc5+ 24. bxc5 con juego igualado) 21. ... ♗xf6 22. ♖xd8 ♖axd8 y el negro tiene amplia compensación por la dama.

20. ... ♗xe5 21. ♕h4 ♗xd5 22. ♖xd5 ♘e6?

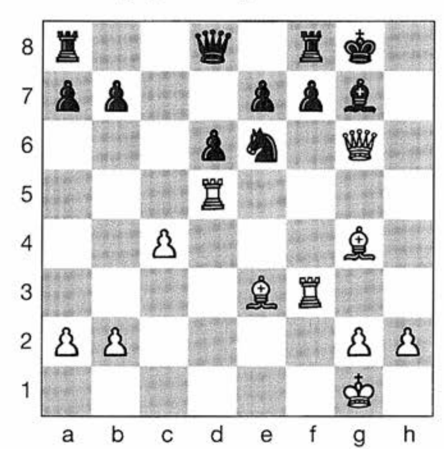
Sin prever la fuerte continuación del blanco.

23. ♖f3! ♗f6?

La única oportunidad del negro era 23. ... f5 24. ♖h3 ♘g7.

24. ♕h6 ♗g7 25. ♕xg6!!

Una jugada muy bella.



25. ... ♘f4

Si 25. ... fxg6 26. ♗xe6+ ♔h7 27. ♖h3+ ♗h6 28. ♗xh6 ♖f5 29. ♖xf5 gxf5 30. ♗f7 ♕b6+ 31. ♔f1 y el blanco gana fácilmente. Y en caso de 25. ... ♘c7 26. ♕xg7+! ♔xg7 27. ♖g5+ ♔h6 28. ♖h3 mate.

26. ♖xf4 fxg6 27. ♗e6+ ♖f7

Después de 27. ... ♔h7 28. ♖h4+ ♗h6 29. ♗xh6 ♖f5 30. ♖xf5 gxf5 31. ♗f7 e5 32. ♖h3 ♕b6+ 33. ♔h1 seguido de mate, mediante ♗f8.

28. ♖xf7 ♔h8 29. ♖g5 b5

O bien 29. ... ♗e5 30. ♖xg6 ♕a5 31. ♖h6+ ♔g8 32. ♖ff6+ ♔g7 33. ♖fg6+ ♔f8 34. ♖g8 mate.

30. ♖g3

Y el negro abandonó ante la mortal amenaza ♖h3, que es imparable.

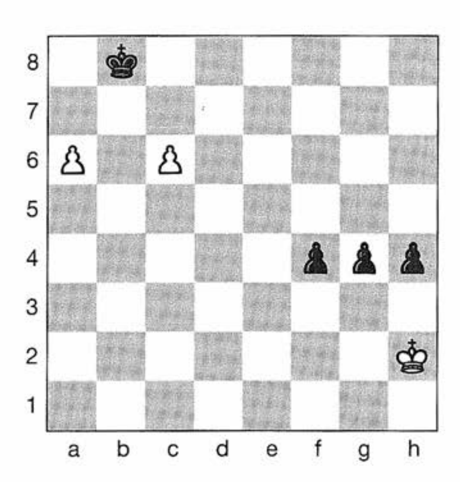
FINAL

FINAL DE TRES PEONES CONTRA DOS

En el siguiente final, se produce la paradoja de que dos peones tienen más poder que tres. El blanco, si le toca jugar, gana la partida; sin embargo, la primera jugada debe ser la correcta, ya que en caso contrario perdería.

Veamos la continuación ganadora:

1. ♔g1!



Con esta, aparentemente, extraña jugada el blanco gana la partida, a pesar de estar en desventaja material. Con cualquier otra continuación el que ganaría sería el negro.

Por ejemplo, un grave error sería 1. ♔g2? g3! 2. ♔h3 f3 3. ♔xh4 g2 y el peón negro se convierte en dama y gana la partida.

Igualmente errónea sería la jugada 1. ♔h1? f3 2. ♔g1 g3 3. ♔f1 h3 4. ♔g1 f2+ 5. ♔f1 h2 6. ♔g2 h1♕+ y el negro corona primero.

1. ... f3

El mismo resultado se obtiene con 1. ... h3 2. ♔h2 g3+ 3. ♔xh3 y el blanco se come todos los peones negros y gana.

Evidentemente, si 1. ... ♔a7 2. c7 y el negro no puede evitar que el blanco corone.

2. ♔f2 h3 3. ♔g3 h2 4. ♔xh2 ♔c7 5. a7

Y el blanco corona y gana la partida.

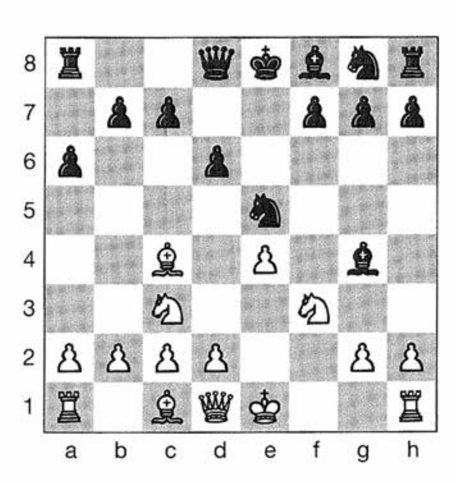
MATES TÍPICOS

Mate de los guardamarinas

Mate que se reprodujo en la opereta real *Guardamarinas,* de la cual recibió su nombre.

1. e4 e5 2. ♘c3 ♘c6 3. f4 d6 4. ♘f3 a6 5. ♗c4 ♗g4 6. fxe5 ♘xe5?

7. ♘xe5 ♗xd1 8. ♗xf7+ ♔e7 9. ♘d5 mate.

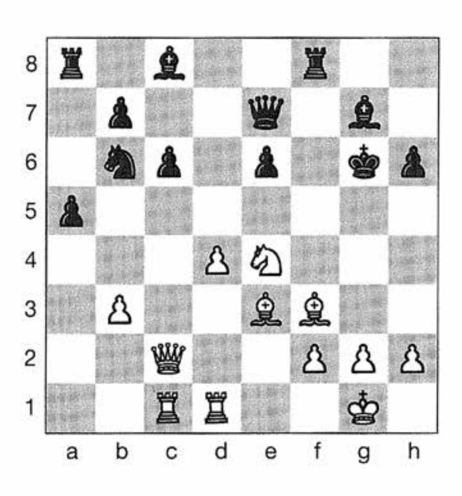


EJERCICIO 42

Botvinnik – Yudovich
Moscú, 1933

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

En la siguiente posición le toca jugar a Botvinnik, que conducía las piezas blancas. ¿Podrías encontrar la jugada que le proporcionó una rápida victoria?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 62

DESCONTENTO A PESAR DE TODO

Réti – Euwe
Amsterdam, 1920

Defensa Holandesa

La siguiente partida, jugada entre Réti y Euwe, es un ejemplo que el mismo Réti propone para explicar la diferencia entre desarrollo e iniciativa. El jugador negro acepta un peón del Gambito Staunton en la Defensa Holandesa y, a pesar de ello, intenta llevar la iniciativa con agresivas jugadas. El resultado es una miniatura en la que un Réti combinativo acaba con su adversario de una manera contundente.

1. d4 f5 2. e4 fxe4 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 g6?!

Ésta es una jugada de valor dudoso. Tal como indica Réti, hubiera sido mejor desarrollar las piezas del flanco de dama para intentar el enroque largo, donde el rey estará alejado de las columnas abiertas.

5. f3 exf3

Hubiera sido mejor d5.

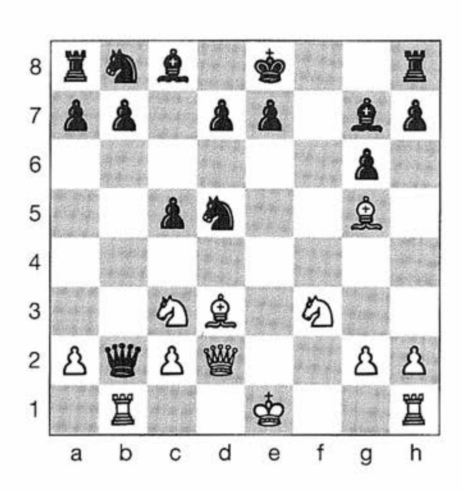
6. ♘xf3 ♗g7 7. ♗d3?

Un error, según indica el propio Reti. El plan correcto era ♕d2 seguido de enroque largo.

7. ... c5 8. d5 ♕b6

El negro intenta conseguir la iniciativa a toda costa.

9. ♕d2 ♕xb2 10. ♖b1 ♘xd5



La iniciativa negra le ha llevado a ganar material, pero se ha olvidado de su estructura debilitada.

11. ♘xd5! ♕xb1+ 12. ♔f2 ♕xh1 13. ♗xe7 d6

No valía 13. ... ♘c6 14. ♗d6 ♔d8; o bien (14. ... ♔f7 15. ♕f4+ ♔g8 16. ♘e7+ ♘xe7 17. ♗c4+ ♘d5 18. ♗xd5 mate, y también 14. ... ♗d4+ 15. ♘xd4 cxd4 16. ♕g5 ♔f7 17. ♕f6+ ♔e8 18. ♘c7 mate) 15. ♕g5+ ♔e8 16. ♗xg6+ hxg6 17. ♕xg6+ ♔d8 18. ♗c7 mate.

14. ♗xd6

A pesar del material de ventaja, el negro está perdido a causa de su pobre desarrollo.

14. ... ♘c6 15. ♗b5!

Para cambiar una pieza defensora (el caballo) por un alfil que no ejercía ninguna función.

15. ... ♗d7 16. ♗xc6 bxc6

Después de 16. ... ♗xc6 17. ♕e3+ ♔f7 (17. ... ♔d7 18. ♕e7+ ♔c8 19. ♕c7 mate) 18. ♘g5+ ♔g8 19. ♕e6 mate.

17. ♕e2+ ♔f7 18. ♘g5+ ♔g8 19. ♘e7+ ♔f8 20. ♘xg6+ ♔g8 21. ♕c4+ ♗e6 22. ♕xe6 mate.

La anécdota se produjo cuando Réti, a pesar de su aplastante victoria, manifestó no sentirse orgulloso de esta partida, ya que consideraba que su plan estratégico en la apertura había fallado al no aprovechar posicionalmente las debilidades del bando negro.

EL AJEDREZ EN RUSIA

A partir de la revolución rusa, el ajedrez fue impulsado en la Unión Soviética de una manera espectacular. Su supremacía en el mundo del ajedrez es aún hoy día evidente. Los jugadores oficialmente registrados en ese país pasaron de unos 1.000 en 1923 hasta 150.000 en 1929 y más de medio millón en 1934.

CONSEJOS

1. El exceso de relajación no es bueno en ajedrez, ya que es un juego de lucha y esfuerzo continuo.
2. Trata de concentrarte tanto como puedas durante la partida, ya que cualquier distracción puede ser decisiva.
3. Sé respetuoso con tu contrincante, pero no le permitas ningún tipo de incorrección que te moleste, ya sea reglamentaria o de comportamiento inapropiado.
4. No juegues poniendo trampas a tu adversario. Una jugada mala para ti es buena para tu oponente y viceversa.
5. Cuando obtengas ventaja no te relajes. Aquel que está en desventaja juega siempre con más atención.
6. Nunca trates de adivinar lo que ocurrirá en una variante de juego sin un análisis previo. Es decir, trata de calcular cuanto puedas, e intenta controlar las jugadas tanto como te permita tu tiempo y tu capacidad ajedrecística.
7. Sé realista. No ataques cuando debes defenderte y viceversa.
8. Juega aperturas y defensas que creen dificultades a tu adversario cuanto antes mejor.
9. Nunca ofrezcas tablas, a no ser que realmente desees hacerlas. A veces queremos poner a prueba a nuestro adversario, y puede que nos acepte unas tablas en una posición ventajosa para nosotros.
10. "Yo no creo en la psicología del ajedrez, sólo en las buenas jugadas" (B. Fischer).

"Existen los jugadores duros y los buenos muchachos; yo soy un jugador duro." (Fischer)

LA OBSESIÓN POR EL AJEDREZ

Bobby Fischer es uno de los grandes mitos de la historia del ajedrez. Vivió desde niño por y para el ajedrez, que fue su gran pasión. Es uno de los jugadores más completos de todos los tiempos, dotado con un espíritu de lucha encomiable. Su amor se convirtió en obsesión y una vez conquistado el campeonato mundial dejó de participar en competiciones. Su juego, de una inigualable precisión, lo convirtió en uno de los jugadores más efectivos de todos los tiempos.

Robert James Fischer

Nacionalidad: Estadounidense.

Nacimiento: En Chicago, el 9 de marzo de 1943. .

Titulación: Campeón mundial de 1972 a 1975.

Características de su juego: Audaz, innovador, técnico, agresivo y genial.

Mejores torneos: Fue campeón absoluto de Estados Unidos por primera vez con sólo catorce años. Ganó el Interzonal de Palma de Mallorca en 1970 con 3,5 puntos de ventaja sobre sus inmediatos seguidores.

Hazañas: Ganó en el torneo de candidatos de 1971 a Taimanov por 6-0, a Larsen por 6-0 y a Petrosian por 6,5 a 2,5.

Principal debilidad: Su carácter excéntrico y obsesivo.

Vida privada: Su vida privada ha estado prácticamente dedicada por entero al ajedrez, su único amor. Se retiró de la competición tras alcanzar su corona mundial y volvió al cabo de veinte años para jugar un encuentro desvalorizado contra Spassky. Su maniático carácter le ha llevado a realizar polémicas declaraciones. Ha tenido también problemas con la justicia y el fisco americano.

→

Legado: Ha sido el jugador que más ha contribuido a la popularización del ajedrez y a la defensa de los intereses de los jugadores profesionales. Su libro *Mis mejores 60 partidas* es uno de los más apreciados textos de la literatura ajedrecística.

Consideración global: Considerado por muchos especialistas como el mejor jugador de todos los tiempos, se convirtió en un mito al renunciar a defender su título tras su brillante victoria contra Spassky en el campeonato del Mundo celebrado en Reykjavik (Islandia) en 1972.

PARTIDA 63

UNAS TABLAS MAGISTRALES

Gligoric – Fischer
Belgrado, 1959

Defensa Siciliana

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 a6 6. ♗g5 e6 7. f4 ♗e7 8. ♕f3 ♕c7 9. 0-0-0 ♘bd7 10. g4 b5

A esta posición ya habían llegado Gligoric y Fischer en tres ocasiones con dos victorias para el primero y unas tablas.

11. ♗xf6

Era interesante la continuación 11. ♗g2 ♗b7 12. ♖he1 b4 13. ♘d5!? exd5 14. exd5 ♔f8 15. ♘f5 ♖e8, tal como continuó la partida Bernstein-Fischer del campeonato de EEUU de 1957, donde el negro venció.

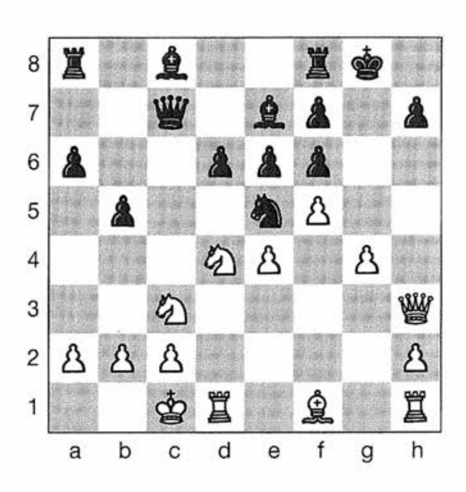
11. ... gxf6!?

También es posible, evidentemente: 11. ... ♘xf6.

12. f5

Para presionar en e6 en lugar de en e5. Es interesante la variante 12. ♗d3 ♗b7 13. ♔b1 ♘c5 14. f5 b4 15. ♘ce2 d5 16. fxe6 dxe4 17. exf7+ ♔f8 18. ♗xe4 ♗xe4 19. ♕xe4 ♘xe4 20. ♘e6+ ♔xf7 21. ♘xc7 ♖a7 con juego igualado.

12. ... ♘e5 13. ♕h3 0-0!



Si 13. ... ♗d7 14. g5! fxg5 15. fxe6 fxe6 16. ♘xe6 con ventaja del blanco.

14. ♘ce2!

Con la idea de ir a f4 y presionar sobre e6.

14. ... ♔h8

También era posible ♕b7. En cambio era un error 14. ... ♗d7? 15. ♘f4 ♕c8 16. ♕h6 ♔h8 17. ♘h5 ♖g8 18. ♘xf6 ♖g7 19. ♗e2 ♕d8 20. g5 y el negro está muy mal.

15. ♘f4 ♖g8 16. ♖g1 d5! 17. fxe6

Por el contrario no era buena 17. exd5? exf5! dejando la torre clavada en g1.

17. ... dxe4 18. ♘d5 ♕c5 19. ♘xe7 ♕xe7 20. ♘f5

Hubiera sido un error 20. ♕e3 ♗b7 21. exf7 ♕xf7 y las negras ganan un peón.

20. ... ♕xe6 21. ♕h6 ♗d7!

Evitando la amenaza: ♖d8.

22. ♖d6 ♘xg4! 23. ♖xg4

Forzado, ya que si 23. ♖xe6 ♘xh6 gana una pieza.

23. ... ♕xf5 24. ♖xg8+?

Lo correcto era 24. ♖f4 ♕g5 25. ♕xf6+ ♕xf6 26. ♖dxf6 e3 27. ♖xf7 ♖g1 28. ♖xd7 e2 29. ♖d1! exd1♕+ 30. ♔xd1 ♔g7 31. ♔e1 ♖f8 32. ♖xf8 ♔xf8 33. ♔f2 con buenas perspectivas de tablas.

24. ... ♖xg8?

Las negras contestan con un nuevo error al fallo del blanco. Lo correcto hubiera sido 24. ... ♔xg8! 25. ♖xf6 ♕e5 con mejor posición y peón de más. No es bueno, sin embargo: 26. ♖xa6? ♖xa6 27. ♕xa6 ♕f4+ y el negro gana una pieza.

25. ♖xf6 ♕d5 26. ♖d6 ♕f5

No valía 26. ... ♕b7 27. ♕f6+ ♖g7 28. ♕d8+ ♖g8 29. ♕xd7 ganando.

27. ♖f6 ♕g5+ 28. ♕xg5 ♖xg5 29. ♖xf7 ♗g4 30. ♔d2 ♗f3 31. ♔e3 ♖g1 32. ♗h3

No es bueno 32. ♔f2 por ♖h1.

32. ... ♖e1+ 33. ♔f4 ♗d1 34. ♔e5! e3 35. ♗f5 ♖g1

Era un error 35. ... ♖f1? 36. ♔f6! ♔g8 37. ♖d7 ♖xf5+ 38. ♔xf5 e2 39. ♔f6 h5 40. ♖e7 con final ganado.

36. ♖xh7+ ♔g8 37. ♖c7 ♗g4?

Intentado ganar, pero lo mejor era conformarse con tablas. Por ejemplo: 37. ... e2 38. ♔f6 ♔h8 39. ♖h7+ ♔g8 40. ♖c7 ♔h8 etc.

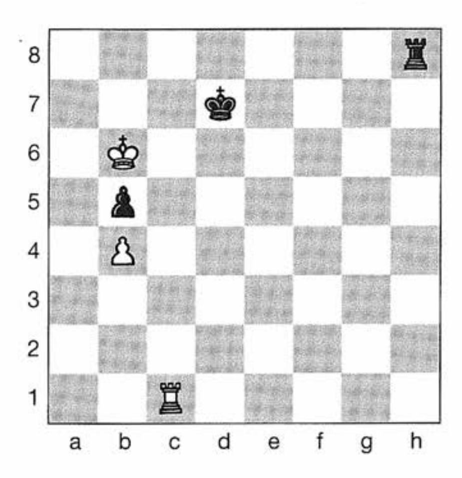
38. ♗xg4 ♖xg4 39. ♖c3 e2 40. ♖e3 ♖g2 41. ♔d4 e1♕!

Después de 41. ... ♖xh2 42. ♔d3 las negras están perdidas.

42. ♖xe1 ♖xc2 43. ♖b1 ♔f7!

Nuevamente no valía 43. ... ♖xh2? 44. ♔c5 con la internada del rey en el flanco de dama negro.

44. a3 ♔e6 45. b3 ♖xh2 46. ♔c5 ♔d7 47. ♔b6 ♖a2 48. ♔xa6 ♖xa3+ 49. ♔b7 ♔d6 50. ♔b6 ♔d7 51. b4 ♖h3 52. ♖c1 ♖h8?



La mejor jugada era 52. ... ♖h5 53. ♖c5 ♖xc5 54. ♔xc5 ♔c7 55. ♔xb5 ♔b7 y tablas teóricas.

53. ♔xb5?

Un nuevo error. Las blancas podían ganar con 53. ♖c7+ ♔d6 54. ♖c6+ ♔d7 55. ♔xb5 ♖b8+ 56. ♖b6 ♖h8 57. ♖b7+ ♔c8 58. ♔a6 ♖h6+ 59. ♔a7 y el blanco gana.

53. ... ♖b8+ 54. ♔a4 ♖a8+ 55. ♔b3 ♖c8 56. ♖xc8 ♔xc8 57. ♔c4 ♔b8!

Y la partida acabó finalmente en tablas.

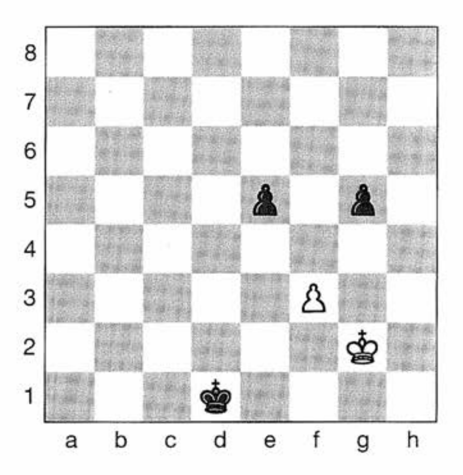
FINAL

Estudio de Neustadtl

FINAL DE PEONES

**JUEGAN BLANCAS
Y SON TABLAS**

El siguiente ejemplo nos muestra la importancia de dominar el concepto de oposición a distancia. Al jugador novel le pueden parecer extrañas las jugadas realizadas por ambos reyes, pero de hecho son las mejores jugadas posibles en esta posición.



1. ♔h1!!

No 1. ♔f1? ♔d2 2. ♔f2 ♔d3 3. ♔g1 ♔e3 4. ♔g2 ♔e2 5. ♔g3 ♔f1 6. ♔h3 ♔f2 7. ♔g4 ♔g2 8. ♔xg5 ♔xf3 con victoria del negro.

1. ... ♔d2

Si 1. ... g4 2. ♔g2 ♔d2 3. fxg4 e4 4. g5 e3 5. g6 e2 6. g7 e1♛ 7. g8♛ y tablas.

2. ♔h2 ♔d3 3. ♔h3 ♔e3 4. ♔g3 ♔e2 5. ♔g2

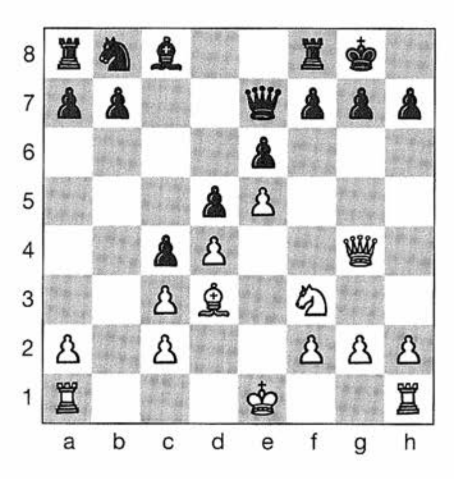
Y son tablas, ya que el negro no puede hacer valer su superioridad material.

MATES TÍPICOS

Mate con sacrificio en h7

Yates – Marin
1930

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7 5. e5 ♘e4 6. ♗xe7 ♕xe7 7. ♗d3 ♘xc3 8. bxc3 c5 9. ♕g4 0-0 10. ♘f3 c4??



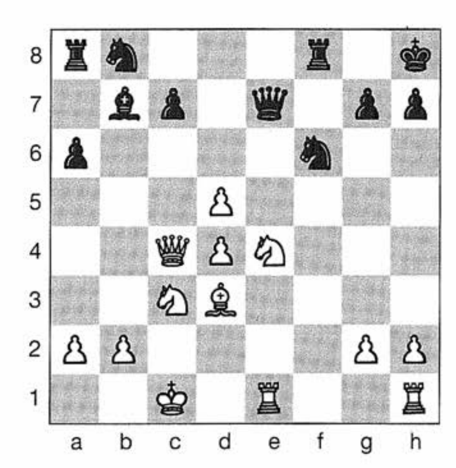
11. ♗xh7+ ♔xh7 12. ♕h5+ ♔g8 13. ♘g5 f6 14. ♕h7 mate.

EJERCICIO 43

Morphy – Mongredien
París, 1859

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

La siguiente posición pertenece al torneo de París de 1859. Morphy, un genio de la combinación, logró una continuación ganadora gracias a la sobrecarga de la dama negra.



¿Cómo continuarías?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

LOS HERMANOS BYRNE Y FISCHER

En un periodo de seis años Bobby Fischer jugó dos de sus mejores partidas contra los hermanos Byrne, ambos excelentes jugadores estadounidenses de la época.

Donald Byrne fue Maestro Internacional y, a pesar de que su hermano Robert Byrne alcanzó el título de Gran Maestro, muchos consideran al primero mejor jugador que el segundo. La mala salud de Donald truncó la que podía haber sido una gran carrera ajedrecística. Los dos fueron profesores universitarios, aunque Robert Byrne dejó su carrera docente después de quince años de ejercerla para dedicarse profesionalmente al ajedrez. En

1972 obtuvo el primer puesto en el campeonato de Estados Unidos.

PARTIDA 64

LA PARTIDA DEL SIGLO

D. Byrne – R. Fischer
Nueva York, 1957

Defensa Grünfeld

En esta partida, Fischer, con sólo trece años, jugó una de las partidas más bellas de la historia del ajedrez, considerada por muchos como *la partida del siglo.*

1. ♘f3 ♘f6 2. c4 g6 3. ♘c3 ♗g7 4. d4 0-0 5. ♗f4 d5 6. ♕b3

Es posible también 6. e3, 6. cxd5, o bien 6. ♖c1!?

6. ... dxc4 7. ♕xc4 c6 8. e4 ♘bd7

Si 8. ... ♗g4 9. ♗e2 ♘fd7 10. ♖d1 ♗xf3 11. ♗xf3 e5 12. dxe5 ♗xe5 13. ♗xe5 ♘xe5 14. ♖xd8 ♘xc4 15. ♖xf8+ ♔xf8 16. ♗e2! ♘b6, o bien (16. ... ♘xb2 17. ♔d2 b5 18. ♖b1 ♘c4+ 19. ♗xc4 bxc4 20. ♖b4 con ventaja blanca) 17. ♔d2 con ligera ventaja blanca (partida V. Dorfman-J. Minsk)

La mejor continuación parece ser 8. ... b5! 9. ♕b3 ♕a5 10. ♗d3 ♗e6 11. ♕d1 c5!? con mejor juego del negro.

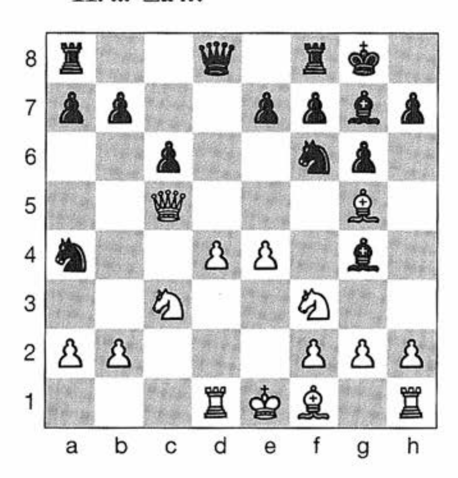
9. ♖d1 ♘b6 10. ♕c5?

Es mejor jugar 10. ♕b3 o bien 10. ♕d3 ♗e6 11. ♗e2 ♗c4 12. ♕c2 ♗xe2 13. ♕xe2, con ligera ventaja blanca.

10. ... ♗g4 11. ♗g5?

Un nuevo error. Era mejor 11. ♗e2 ♘fd7 12. ♕a3 ♗xf3 13. ♗xf3 e5 14. dxe5 ♕e8 15. ♗e2 ♘xe5 16. 0-0 con ligera ventaja blanca (partida Flear-Morris).

11. ... ♘a4!!



Una magnífica jugada de desviación.

12. ♕a3

Si 12. ♘xa4 ♘xe4 13. ♕c1, o bien (13. ♕xe7 ♕a5+ 14. b4 ♕xa4 15. ♕xe4 ♖fe8 16. ♗e7 ♗xf3 17. gxf3 ♗f8 con ventaja del negro) 13. ... ♕a5+ 14. ♘c3 ♗xf3 15. gxf3 ♘xg5 y el negro tiene ventaja. Parece mejor 13. ♕ b4 ♘xg5 14. ♘xg5 ♗xd1 15. ♔xd1 ♗xd4 igualmente con ventaja negra.

12. ... ♘xc3 13. bxc3 ♘xe4 14. ♗xe7 ♕b6!

Mejor que 14. ♕e8 ♖d3.

15. ♗c4

Después de 15. ♗xf8 ♗xf8 16. ♕b3 ♘xc3! el negro tiene ventaja.

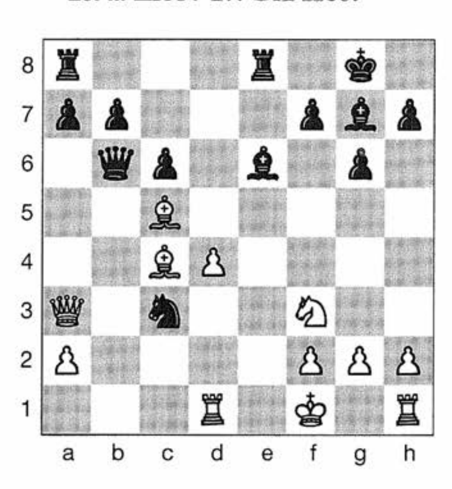
15. ... ♘xc3!

Otra hermosa jugada. Fischer lleva impecablemente a cabo su plan de impedir el enroque del blanco.

16. ♗c5

Si 16. ♕xc3 ♖fe8 17. ♗xf7+ o bien (17. ♕e3 ♕c7 con ventaja negra) 17. ... ♔xf7 18. ♘g5+ ♔xe7 19. 0-0 ♗xd1 20. ♖xd1 ♕b5 el negro está mucho mejor.

16. ... ♖fe8+ 17. ♔f1 ♗e6!



El comienzo de una extraordinaria combinación.

No va1ía 17. ... ♘b5? 18. ♗xf7+! ♔xf7 19. ♕b3+ ♗e6 20. ♘g5+ con ventaja decisiva del blanco.

18. ♗xb6

Las otras alternativas no eran mejores:

18. ♗xe6 ♕b5+ 19. ♔g1 ♘e2+ 20. ♔f1 ♘g3+ 21. ♔g1 ♕f1+! 22. ♖xf1 ♘e2 mate.

18. ♕xc3 ♕xc5! 19. dxc5 ♗xc3 20. ♗xe6 ♖xe6 con ventaja del negro.

18. ♗d3 ♘b5 con ventaja para el negro.

18. d5 ♗xd5 19. ♖xd5 ♕b1+ 20. ♘e1 ♖xe1 mate.

18. ... ♗xc4+ 19. ♔g1 ♘e2+ 20. ♔f1 ♘xd4+ 21. ♔g1

O bien 21. ♖d3 axb6 22. ♕c3 ♘xf3 con ventaja del negro.

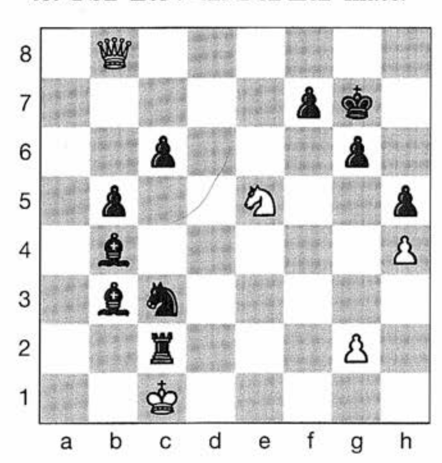
21. ... ♘e2+ 22. ♔f1 ♘c3+ 23. ♔g1 axb6

A pesar de la desventaja material, Fischer tiene una posición arrolladora.

24. ♕b4 ♖a4 25. ♕xb6 ♘xd1 26. h3 ♖xa2 27. ♔h2 ♘xf2 28. ♖e1 ♖xe1 29. ♕d8+ ♗f8

A la ventaja de posición se une ahora la ventaja material y el mate no tardará en llegar.

30. ♘xe1 ♗d5 31. ♘f3 ♘e4 32. ♕b8 b5 33. h4 h5 34. ♘e5 ♔g7 35. ♔g1 ♗c5+ 36. ♔f1 ♘g3+ 37. ♔e1 ♗b4+ 38. ♔d1 ♗b3+ 39. ♔c1 ♘e2+ 40. ♔b1 ♘c3+ 41. ♔c1 ♖c2 mate.



PARTIDA 65

R. Byrne – R. Fischer
Nueva York, 1963

Defensa India de Rey

NO SUBESTIMES LA POTENCIA DE LOS ALFILES EN POSICIONES ABIERTAS

La siguiente es una de las más bellas y conocidas partidas de Fischer. En ella, con una concepción profunda del juego combinativo, demostró por qué años más tarde sería campeón mundial.

1. d4 ♘f6 2. c4 g6 3. g3 c6 4. ♗g2

En otra partida jugada entre Byrne y Fischer un año antes se había jugado 4. d5 b5! 5. dxc6 bxc4 6. cxd7+ ♘bxd7 7. ♗g2 ♖b8 8. ♘f3 ♗g7 9. 0-0 0-0 con igualdad.

4. ... d5 5. cxd5 cxd5 6. ♘c3 ♗g7 7. e3 0-0 8. ♘ge2 ♘c6 9. 0-0 b6 10. b3 ♗a6 11. ♗a3 ♖e8 12. ♕d2 e5!

La debilidad del peón en d5 queda compensada por la mayor actividad de las piezas negras.

13. dxe5 ♘xe5 14. ♖fd1?

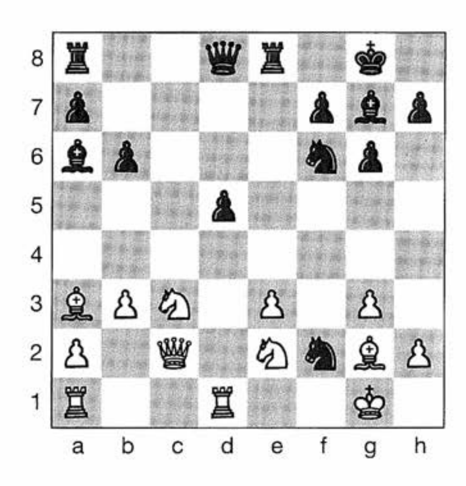
A veces la decisión entre mover una torre u otra es complicada; en este caso Byrne erró y jugó la torre equivocada. El movimiento correcto era 14. ♖ad1 ♕c8! 15. ♘xd5 ♘xd5 16. ♗xd5 ♖d8 17. f4 ♖xd5! 18. ♕xd5 ♗b7! 19. ♕d8+ ♕xd8 20. ♖xd8+ ♖xd8 21. fxe5 ♗xe5 con un final ventajoso para el negro, según los análisis del propio Fischer.

14. ... ♘d3! 15. ♕c2

Retira la dama ya que se amenazaba ♘e4. Otras continuaciones posibles eran 15. ♘d4 ♘e4 16. ♘xe4 dxe4 17. ♗b2 ♖c8 con mucha mejor posición del negro. Si 15. ♘f4 ♘e4 16. ♘xe4 dxe4 (16. ... ♗xa1? 17. ♘d6) 17. ♖ab1 ♖c8 18. ♘xd3 ♗c3 19. ♕e2 ♗xd3 20. ♕g4 f5 21. ♕h3 ♗xb1! 22. ♖xd8 ♖exd8 23. ♗f1 ♖d1 24. ♔g2 ♗d3 25. ♗xd3 exd3 y el negro gana.

Y si 15. f3 ♗h6 16. f4 sin poder evitar la molesta jugada del negro ♘e4. O bien 16. ♘f4 d4! con ventaja negra.

15. ... ♘xf2!



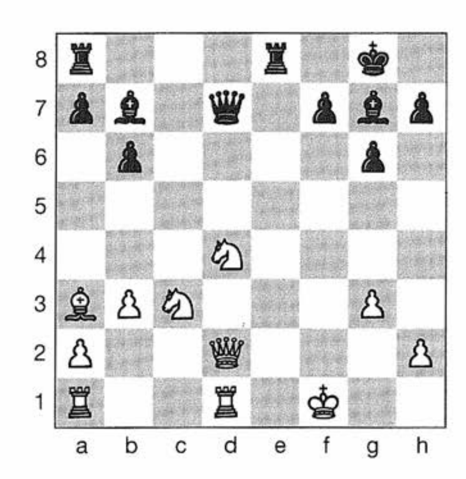
16. ♔xf2 ♘g4+ 17. ♔g1 ♘xe3 18. ♕d2 ♘xg2!

Una entrega magistral muy difícil de prever.

19. ♔xg2 d4!

Abriendo la gran diagonal para el alfil de dama negro.

20. ♘xd4 ♗b7+ 21. ♔f1



Tampoco sirve 21. ♔g1 ♗xd4+ 22. ♕xd4 ♖e1+! 23. ♔f2 ♕xd4+ 24. ♖xd4 ♖xa1 25. ♖d7 ♖c8 26. ♖xb7 ♖xc3 27. ♖b8+ ♔g7 28. ♗b2 ♖xa2 ganando el alfil. Otra posible continuación sería 21. ♔f2 ♕d7! 22. ♖ac1 ♕h3 23. ♘f3 ♗h6 24. ♕d3 ♗e3+ 25. ♕xe3 ♖xe3 26. ♔xe3 ♖e8+ 27. ♔f2 ♕f5! ganando.

21. ... ♕d7! y el blanco abandonó.

En efecto, no había solución, ya que si 22. ♕f2 ♕h3+ 23. ♔g1 ♖e1+!! 24. ♖xe1 ♗xd4 amenazando la dama y mate. El blanco está perdido.

LA SUERTE Y EL AJEDREZ

Fred Reinfeld dijo: “La casualidad, la suerte y la personalidad del jugador desempeñan en el ajedrez un papel mucho más importante de lo que se cree”. Claro que también hay quien afirma que cuanto más ajedrez se sabe, más le favorece a uno la suerte.

CONSEJOS

1. "No hay nada más irritante que pasar por alto lo que uno tiene frente a la nariz por estar pensando en un plan de largo alcance con brillantes combinaciones. Hay que buscar jugadas sencillas y poderosas, sin pasar por alto los jaques o una posible pérdida o ganancia de material" (Reinfeld).
2. El medio juego es la fase de la partida donde puedes expresar mejor tu creatividad; aprovecha para ser imaginativo.
3. Juega de acuerdo con tu estilo natural, y conduce la partida hacia el tipo de juego que a ti te interesa. No quieras, por ejemplo, jugar posicionalmente si eres un jugador combinativo y viceversa.
4. Juega siempre sin miedo, pero nunca con soberbia ni precipitación.
5. Para ganar una partida hay que aprender a desequilibrar el juego a tu favor. Si consigues pequeñas ventajas posicionales, éstas se irán acumulando hasta crear debilidades insalvables para tu contrincante.
6. Cuidado con los peones que puede comerse la dama en la apertura; pueden estar "envenenados".
7. Recuerda el axioma de Tarrasch: "Toda ganancia de un peón con la dama en la apertura es un error".
8. "La principal característica de la dama es su gran movilidad y poder táctico" (Pachman).
9. "El sacrificio de la dama nunca es un sacrificio total sino un sacrificio parcial, con una rentabilidad inmediata" (Spielmann).
10. La dama es la pieza más cualificada para realizar amenazas dobles a puntos distantes del tablero.

CAPÍTULO 34

"Para ser campeón del mundo no basta con ser un fuerte jugador; hay que ser también un fuerte ser humano." (Karpov)

EL HOMBRE MÁQUINA

Durante más de una década se consideró a Anatoli Karpov más una máquina de jugar al ajedrez que un ser humano. La precisión de su juego y la ausencia de errores recordaban el juego del mítico Capablanca. Karpov es un gran luchador, un jugador intuitivo muy difícil de batir por su gran maestría en el juego defensivo. Fue considerado un héroe nacional al devolver a la Unión Soviética el prestigio perdido tras la derrota de Spassky contra Fischer.

Anatoli Karpov

Nacionalidad: Rusa.

Nacimiento: En Zlatoust (Rusia), el 23 de mayo de 1951.

Titulación: Campeón mundial en 1975 al ganar el torneo de candidatos de 1974 tras la renuncia de Fischer. Es en la actualidad (1999) el campeón del mundo oficial de la FIDE. Defendió su título con éxito en dos ocasiones contra Víctor Korchnoi en 1978 y 1981. Perdió su corona en 1985 contra Kasparov con el que disputó cinco duelos entre 1984 y 1990. Recuperó el título al vencer al holandés Jan Timman en 1993.

Características de su juego: Posicional, lógico y sólido. Luchador nato y exento de grandes errores. Posee una perfecta técnica y un excelente dominio del juego defensivo.

Mejores torneos: En 1994 venció en el torneo de Linares, uno de los más fuertes de la historia del ajedrez, con 2,5 puntos de ventaja sobre Kasparov. Mantuvo su corona frente a Gata Kamsky en 1996. Se proclamó campeón de la FIDE por sexta vez en 1998 al derrotar al indio Wiswanathan Anand.

Hazañas: Acumula un centenar de primeros puestos en torneos de elite, más que cualquier otro ajedrecista de todos los tiempos. Ha sido campeón mundial en 6 ocasiones.

→

Principal derrota: Frente a Kasparov en encuentros por el título mundial.

Principal debilidad: Hiperactividad ajedrecística. Falta de vistosidad en muchas de sus partidas. Rechazo de las complicaciones tácticas.

Vida privada: Aprendió a jugar a los cuatro años y pese a su delicada salud durante su niñez, muy pronto destacó como muy fuerte jugador. En 1969 obtuvo su primer gran éxito como campeón del mundo juvenil. Se ha casado en dos ocasiones. Se le considera un héroe nacional, tras devolver la gloria ajedrecística a su país, perdida por Spassky en su derrota contra Fischer.

Legado: Su legado está aún por concluir. Nos quedarán para la historia sus innumerables partidas, y los múltiples libros, artículos y colaboraciones en revistas que ha escrito a lo largo de su carrera ajedrecística.

Consideración global: Luchador infatigable. Fue el indiscutible mejor jugador del decenio 1975-1985, donde ganó prácticamente todos los torneos

PARTIDA 66

Karpov – Spassky
Moscú, 1973

Apertura Española

ANTE UN ATAQUE DE TU ADVERSARIO, TRATA DE ELIMINAR SUS PIEZAS MÁS ACTIVAS

En esta partida, Spassky cometió la equivocación, en la jugada 23, de no eliminar el alfil de casillas blancas que era esencial para el ataque de Karpov. A causa de este error estratégico el negro entró en una partida con clara desventaja.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4

Karpov había jugado con asiduidad la variante del cambio ♗xc6 que deja al negro con una peor estructura de peones.

4. ... ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♘b8

Entrando en la variante Breyer, cuyo plan es defender el centro con ♘bd7, desarrollar el alfil por b7 y colocar la torre en e8.

10. d3

Retrasando el avance del peón a d4 cuando el caballo negro se instale en c5. No era mejor 10. d4 ♘bd7 11. ♘bd2 ♗b7 12. ♗c2 ♖e8 13. b4 ♗f8.

10. ... ♘bd7 11. ♘bd2 ♗b7 12. ♘f1 ♘c5 13. ♗c2 ♖e8

Con la idea de hacer ♗f8 seguido de d5.

14. ♘g3 ♗f8 15. b4 ♘cd7 16. d4

Para evitar la jugada d5 del negro.

16. ... h6

Si 16. ... a5 17. a3 ♘b6 18. ♗d3 axb4 19. cxb4 exd4 20. ♘xd4 d5 21. ♗g5 el blanco está mejor.

17. ♗d2

Con la intención de jugar ♕c1 y presionar sobre h6, ya que el negro deberá hacer g6 para evitar el salto del caballo blanco a f5.

17. ... ♘b6

Para evitar el temático avance del peón a a4.

18. ♗d3 g6 19. ♕c2

Con la idea de dejar paso a la torre de dama, que se colocará en d1.

19. ... ♘fd7 20. ♖ad1

Ejerciendo una fuerte presión central.

20. ... ♗g7 21. dxe5!

Con la intención de abrir la columna de dama para sus torres y bloquear la diagonal del alfil de rey.

21. ... dxe5

Era interesante 21. ... ♘xe5 22. ♘xe5 dxe5 23. ♗e3 y el blanco está algo mejor.

22. c4 bxc4

Otra alternativa era 22. ... c5 23. cxb5 c4 24. ♗xc4 ♖c8 25. ♗xf7+ ♔xf7 26. ♕b3+ con tres peones por la pieza y posibilidades de ataque.

23. ♗xc4 ♕e7?

Era mucho mejor 23. ... ♘xc4 24. ♕xc4 ♖c8 que amenaza c5, con buenas posibilidades de defensa para el negro.

24. ♗b3!

Evitando el cambio de su alfil más activo.

24. ... c5 25. a4 c4

No valía 25. ... cxb4 26. a5 ♖ac8 27. ♕a2 ♘a8 28. ♗xb4! ♕xb4 29. ♗xf7+ ganando.

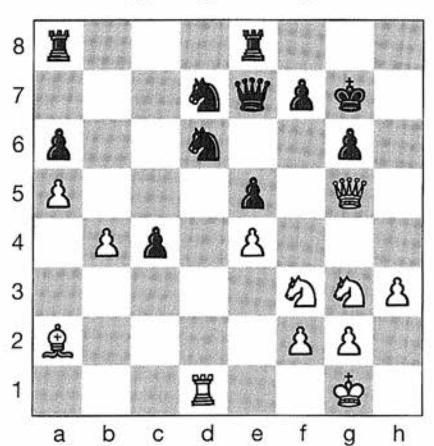
26. ♗a2 ♗c6 27. a5 ♗a4 28. ♕c1 ♘c8

No era mejor 28. ... ♗xd1 29. ♖xd1 ♘a4 30. ♗xh6 ♗xh6 31. ♕xh6 ♘c3 32. ♗xc4 ♘f8 33. ♖c1 ♕xb4 34. ♘h5! gxh5 35. ♕g5+ con ataque imparable.

29. ♗xh6 ♗xd1 30. ♖xd1 ♘d6?

Era mejor jugar 30. ... ♖a7 31. ♗xg7 ♔xg7 32. ♕xc4.

31. ♗xg7 ♔xg7 32. ♕g5!



Se amenaza ♖xd6 seguido de ♘f5+.

32. ... f6

No valía 32. ... ♕xg5 33. ♘xg5 y el negro pierde uno de los dos caballos.

33. ♕g4 ♔h7

Para evitar la amenaza ♖xd6.

34. ♘h4!

Y el negro abandonó, ya que si 34. ... ♖g8 35. ♗xc4 ♖g7 36. ♖xd6! ♕xd6 37. ♘hf5 gxf5 38. ♕h5 mate. O bien 34. ... ♘f8 35. ♘xg6! ♘xg6 36. ♕h5+ ♔g7 37. ♖xd6 ♕xd6 38. ♘f5+ ganando.

PARTIDA 67

Taimanov – Karpov
Moscú, 1973

Defensa Nimzoindia

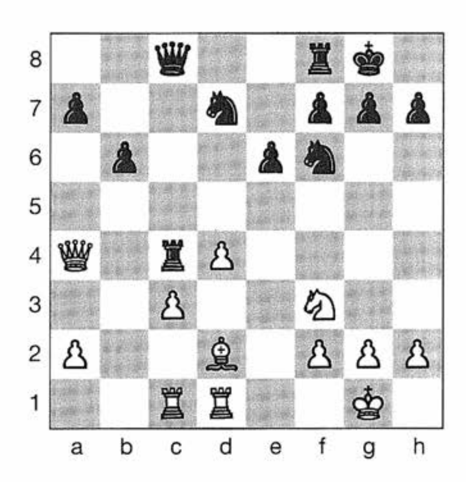
CONSIDERA SIEMPRE LA POSIBILIDAD DE ENTREGAR MATERIAL A CAMBIO DE VENTAJA POSICIONAL

La siguiente partida es un buen ejemplo de cómo se puede entregar un peón a cambio de obtener una ventaja en la posición.

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♗b4 4. e3 c5 5. ♗d3 0-0 6. ♘f3 d5 7. 0-0 dxc4 8. ♗xc4 cxd4 9. exd4 b6 10. ♕e2 ♗b7 11. ♖d1 ♘bd7 12. ♗d2 ♖c8 13. ♗a6 ♗xa6 14. ♕xa6 ♗xc3 15. bxc3 ♖c7 16. ♖ac1 ♕c8 17. ♕a4

Hasta este momento la partida se ha desarrollado por cauces normales dentro de la teoría. El blanco está tratando de jugar c4 y con ello conseguir un buen juego, ya que controlaría las casillas c5, d5 y e5 y tendría una gran ventaja de espacio. Para evitarlo el negro realizó una sorprendente jugada:

17. ... ♖c4!



18. ♕xa7

Taimanov se come el peón sacrificado por Karpov, pero el negro obtiene a cambio una considerable ventaja posicional.

18. ... ♕c6 19. ♕a3

El negro amenazaba ganar la dama con ♖a8.

19. ... ♖c8

A cambio del peón entregado, el blanco tiene un alfil malo y las debilidades de c3 y a2.

20. h3

Taimanov no encuentra buenos planes para atacar la sólida posición del negro y decide esperar los acontecimientos.

20. ... h6

Sin prisas. El plan de Karpov consiste en ir colocando sus piezas en las mejores casillas.

21. ♖b1 ♖a4 22. ♕b3 ♘d5 23. ♖dc1 ♖c4 24. ♖b2

En caso de 24. ♕b5 ♕xb5 25. ♖xb5 ♖a8 con ligera ventaja negra.

24. ... f6

Evitando el posible salto del caballo de f3 a e5.

No valía 24. ... ♘xc3 25. ♖xc3 ♖xc3 26. ♗xc3 ♕xc3 27. ♕xc3 ♖xc3 28. ♘e5, que conduce a tablas.

25. ♖e1 ♔f7 26. ♕d1

Taimanov declaró tras la partida que en esta posición él ya se encontraba perdido.

26. ... ♘f8

Para proteger los vulnerables puntos h7, g6 y e6.

27. ♖b3 ♘g6 28. ♕b1 ♖a8 29. ♖e4 ♖ca4 30. ♖b2 ♘f8 31. ♕d3 ♖c4 32. ♖e1 ♖a3

Si 32. ... ♘g6 33. ♖xe6 ♔xe6 34. ♕xg6 con buen juego del blanco.

33. ♕b1 ♘g6 34. ♖c1

En caso de 34. ♕d3 había una trampa para el negro: 34. ... ♘xc3? 35. ♖b3!, amenazando el sacrificio de la torre en e6.

34. ... ♘xc3

Por fin Karpov se come el peón viendo que, a pesar de los cambios, conservará su ventaja posicional.

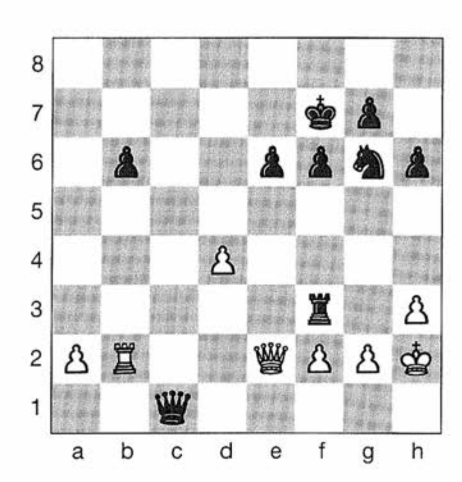
35. ♕d3

No era mejor 35. ♗xc3 ♖axc3 36. ♖xc3 ♖xc3 con la amenaza ♖c1+.

35. ... ♘e2+ 36. ♕xe2 ♖xc1+ 37. ♗xc1 ♕xc1+ 38. ♔h2?

Un error decisivo. Debía haber jugado ♘e1.

38. ... ♖xf3!!



39. gxf3 ♘h4!

En este momento a Taimanov le cayó la bandera, pero la posición era desesperada, como lo demuestran los siguientes análisis.

40. ♖b3

Tampoco valía 40. ♖xb6 ♕c7+, ni tampoco: 40. ♔g3 ♕g5+.

40. ... ♕g5! 41. ♕f1 ♕f4+ 42. ♔h1 ♘xf3 43. ♖xf3

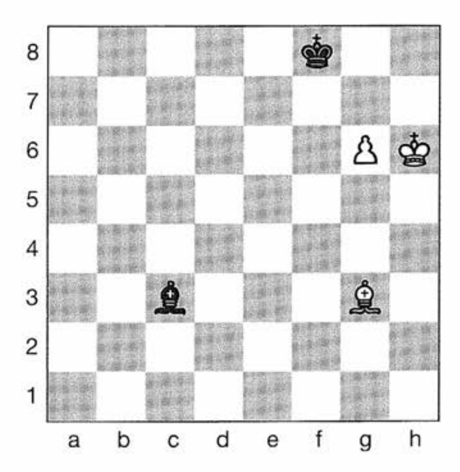
No servía 43. ♕g2? ♕c1+ 44. ♕g1 ♕xg1mate.

43. ... ♕xf3+

Con un final muy superior.

FINAL

FINAL DE ALFILES DEL MISMO COLOR



La victoria del bando blanco se produce en este momento si le toca jugar, porque en caso contrario el negro ocuparía con su rey la casilla g8 y la posición blanca no podría progresar.

Veamos a continuación cómo debe maniobrar el bando fuerte para alzarse con la victoria.

1. ♔h7!

Para impedir al rey contrario que ocupe la vital casilla g8 y para apoyar el avance de su peón. El siguiente plan del negro será desalojar todo lo que se interponga en el paso de su peón.

1. ... ♗b2

El negro no puede dejar de controlar la diagonal a1-h8.

2. ♗f4

Que amenaza ♗h6+ para desplazar el rey negro.

2. ... ♗d4 3. ♗h6+ ♔e8 4. ♗g7

Ahora se trata de expulsar el alfil de la gran diagonal.

4. ... ♗c5 5. ♗e5 ♗f8

Única jugada para evitar el avance del peón blanco.

6. ♗d6!

Lo más elegante; también se ganaba con ♗f4 seguido de ♗h6.

6. ... ♗xd6 7. g7

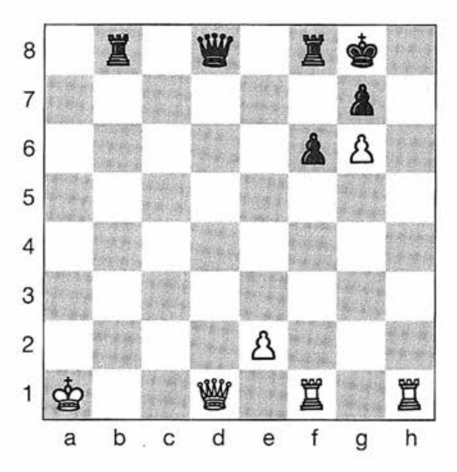
Y el negro no puede impedir la coronación del peón blanco.

MATES TÍPICOS

Mate de Damiano

Pedro Damiano (1544) fue autor del primer libro de ajedrez pu-

blicado en Italia. En esa obra se incluye el mate que veremos a continuación.



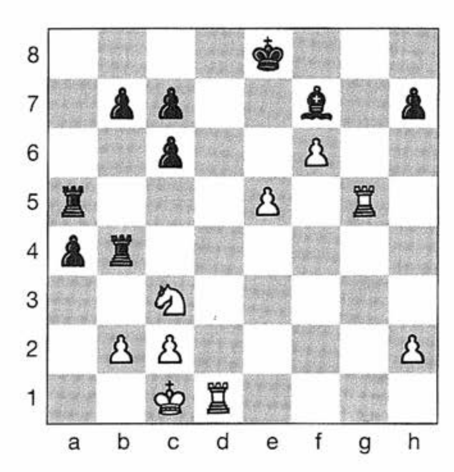
1. ♖h8+ ♔xh8 2. ♖h1+ ♔g8 3. ♖h8+ ♔xh8 4. ♕h1+ ♔g8 5. ♕h7 mate.

EJERCICIO 44

Peresipkin – Romanishin
Odessa, 1972

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Las blancas disponen de una brillante continuación que les otorga una rápida victoria. ¿Serías capaz de encontrar la jugada ganadora?



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 68

A. López – J. Martínez
Escolar de Barcelona, 1968

Apertura Italiana

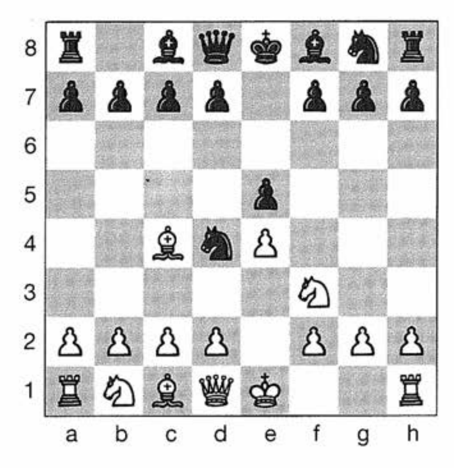
MI PRIMERA PARTIDA DE CAMPEONATO

La primera partida que jugué en un campeonato escolar, a los pocos días de aprender a mover las piezas, me causó una impresión tan profunda que nunca he dejado de practicar el ajedrez desde entonces.

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4

Hasta aquí todo marchaba sobre ruedas; la Italiana era la primera apertura que había aprendido.

3. ... ♘d4?



Esta jugada me sorprendió. ¿No me habían dicho que no se debía mover una pieza dos veces seguidas en la apertura?

4. ♘xe5

Tomé el peón creyendo que era un error de mi contrincante.

4. ... ♕g5

"Este jugador sabe menos que yo –pensé–. Ahora me deja hacerle un doble con el caballo; además, las reglas de la apertura dicen que no hay que sacar prematuramente la dama."

5. ♘xf7?? ♕xg2!

Ahora me amenazaba mate y no tenía otra jugada mejor que mover la torre.

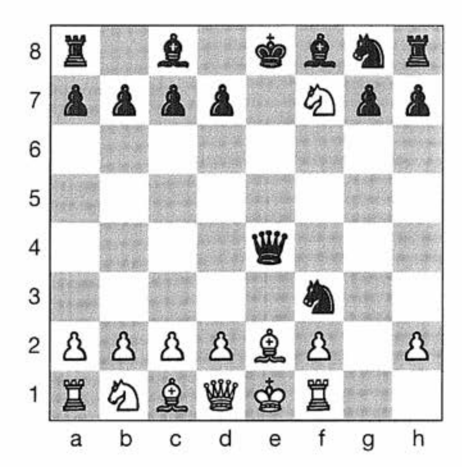
6. ♖f1 ♕xe4+

Todavía no me di cuenta de lo que me esperaba y cubrí inocentemente mi rey con el alfil.

7. ♗e2

Y entonces llegó la catástrofe.

7. ... ♘f3!! mate.



La partida no había durado más de cinco minutos y ya me habían dado mate. Las lágrimas saltaron de mis ojos. El ajedrez no era tan fácil como yo creía.

EL SENTIDO DEL HUMOR DE BOGOLJUBOW

Bogoljubow dijo en una ocasión: "En este torneo tengo una ventaja inicial, pues soy el único de los participantes que no ha de enfrentarse con Bogoljubow".

CONSEJOS

1. Ten en cuenta siempre la posibilidad de un sacrificio de material a cambio de una mejora en tu posición.
2. Se debe intentar el conocimiento del ajedrez en sus aspectos tácticos y estratégicos, ya que una partida táctica se puede convertir en estratégica, y viceversa.
3. En cualquier posición hay que descartar primero las jugadas que no son naturales (por ejemplo, los sacrificios), para pasar después a pensar en las más lógicas. El motivo es no vernos nunca sorprendidos por nuestro adversario.
4. No es conveniente poner nuestro rey o nuestra dama en la misma columna que una torre adversaria, aunque haya piezas por medio, ya que puede existir el peligro de las clavadas o las descubiertas.
5. Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, pero no hay que olvidar que el mejor ataque empieza por una buena defensa de nuestro ejército.
6. La mejor manera de mantener una pieza centralizada es apoyarla por uno de nuestros peones y colocarla donde no pueda ser desalojada por un peón contrario.
7. "No solamente tolera el ajedrez dos puntos de vista diferentes, sino que sin ellos no habría ajedrez" (Heidenfeld).
8. La colaboración de la dama y la torre en posiciones abiertas es una fuerza muy poderosa en ajedrez.
9. Al contrario de lo que muchos jugadores piensan, en general dama y caballo combinan mejor que dama y alfil.
10. En general, el alfil y la torre colaboran mejor entre ellos que la torre y el caballo.

"El arte más relevante en ajedrez es no permitir a nuestro adversario que nos demuestre todo lo que es capaz de jugar." (Kasparov)

EL MEJOR JUGADOR ACTUAL DEL MUNDO

Kasparov es el prototipo de jugador moderno. Dotado de una perfecta preparación teórica, especialista en aperturas, gran analista y poseedor de un gran dominio de la táctica y la estrategia. A diferencia de Karpov, el actual campeón oficial de la FIDE, utiliza sus conocimientos informáticos para aplicarlos al ajedrez. Heredero de Alekhine en su espíritu de lucha, su preferencia por el juego de ataque y su ausencia de temor ante el juego complicado, se le considera como uno de los mejores jugadores de toda la historia del ajedrez.

Gari Kasparov (El ogro de Bakú)

Nacionalidad: Azerbayana.

Nacimiento: El 13 de abril de 1963, en Bakú.

Titulación: Campeón mundial tras vencer a Karpov en 1985 por 5 victorias, 3 derrotas y 16 empates.

Características de su juego: Agresividad, tenacidad, lucha, técnica depurada, excelente táctico, amante del juego complicado, en el que no encuentra rival.

Mejores torneos: Campeón del mundo juvenil en 1980. Campeón absoluto de la URSS en 1981. Renueva su título frente a Karpov en 1986, 1987 y 1990. Vence en Linares por primera vez en 1993 y en 1999 vuelve a vencer con 2,5 puntos de ventaja sobre sus inmediatos seguidores. Vence a Nigel Short en el primer campeonato de la PCA (asociación creada por él en su rebelión contra la FIDE). Renueva su título de campeón del mundo de la PCA frente a Anand en 1995.

Hazañas: Ser el campeón mundial más joven de la historia del ajedrez. Rebasar por primera vez la barrera de los 2.800 puntos ELO.

Principal derrota: Frente a la computadora Deep Blue en 1997, a la que acusa de contar con ayuda humana.

⟶

Principal debilidad: Su hiperactividad.

Vida privada: Aprendió a jugar, al igual que Capablanca, viendo jugar a su padre y a su madre con sólo seis años de edad. Se ha dedicado en cuerpo y alma al ajedrez. Huérfano de padre desde los siete años, su madre está siendo su compañera y mejor aliada durante toda su vida.

Legado: Ha escrito, entre otros, el polémico libro autobiográfico, *El hijo del cambio* y el excelente *La prueba del tiempo*.

Consideración global: Todavía no existe suficiente perspectiva para calibrar su carrera ajedrecística, pero se trata sin duda de uno de los jugadores más geniales de todos los tiempos, heredero en muchos sentidos del mítico Alekhine.

DOS ESPAÑOLAS ANTOLÓGICAS

De las innumerables partidas jugadas entre Kasparov y Karpov destacan los duelos con la Apertura Española, que ha dado lugar a verdaderas obras maestras, como las dos que a continuación reproducimos.

PARTIDA 69

G. Kasparov – A. Karpov
Londres, 1986

Apertura Española

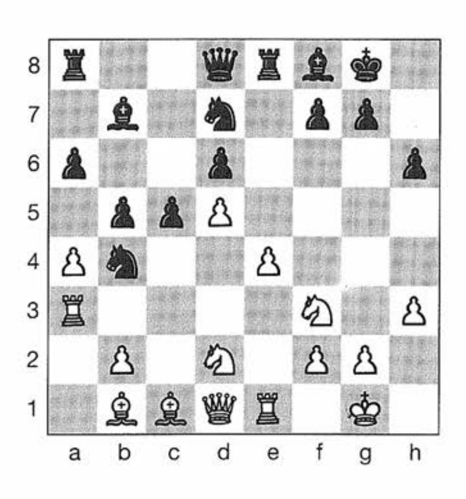
1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♗b7 10. d4 ♖e8

En la decimocuarta partida de este mismo encuentro por el Campeonato del mundo también se había jugado la variante Zaitzev de la Apertura Española.

11. ♘bd2

Kasparov rechaza la variante 11. ♘g5 ♖f8 12. ♘f3, que obligaría a Karpov a repetir jugadas, obteniendo así las tablas.

11. ... ♗f8 12. a4 h6 13. ♗c2 exd4 14. cxd4 ♘b4 15. ♗b1 c5 16. d5 ♘d7 17. ♖a3



17. ♖a3 es una interesante jugada ideada por Gufeld. Después de 17. ♘f1 es fuerte la idea de Makarov 17. ... f5! 18. exf5 ♘f6!

17. ... c4

Una jugada activa que libera la casilla c5 para ubicar oportunamente el caballo del bando negro situado en d7.

18. ♘d4 ♕f6

Ésta es una novedad de Karpov para implicar su dama en la defensa del enroque negro.

19. ♘2f3

Mejor que 19. ♘f5 g6 20. ♖g3 ♔h7 con una sólida posición por parte del negro.

19. ... ♘c5

Otra complicada posibilidad era 19. ... ♘d3!? 20. ♗xd3 (20. ♖xd3!? cxd3 21. axb5 con juego más o menos equilibrado) 20. ... b4! 21. ♗xc4! (21. ♖a1?! cxd3 22. ♕xd3 ♘c5 23. ♕c4 a5! 24. ♘b5 ♖ac8 con ligera ventaja del negro) 21. ... bxa3 22. b3 con juego complicado.

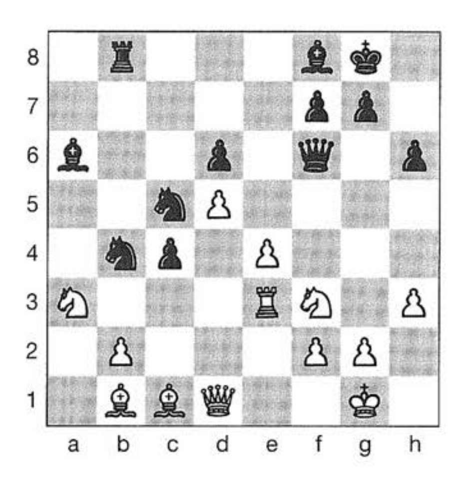
20. axb5 axb5 21. ♘xb5

No era bueno 21. ♖xa8? ♖xa8 22. ♘xb5 ♖a1 23. ♘c3 ♘bd3 24. ♖f1 ♘b3 con ventaja del negro.

21. ... ♖xa3 22. ♘xa3 ♗a6

Era interesante la continuación 22. ... ♘bd3 23. ♗xd3 ♘xd3 24. ♖e3! ♗a6! (24. ... ♘xb2?! 25. ♗xb2 ♕xb2 26. ♘xc4 con mejor juego del blanco) 25. ♕a4 (25. ♕c2!? con ligera ventaja del blanco) 25. ... ♖a8 26. ♗d2 ♕xb2 (26. ... ♘xb2?! 27. ♕c2 ♘d3 28. ♘xc4 ♕a1+ 29. ♘e1! con ventaja blanca) 27. ♘xc4 ♕b1+ 28. ♗e1 ♘c5 29. ♕c6 ♖c8 30. ♕b6 ♖b8 31. ♕xb1 ♖xb1 con posibilidades para ambos contrincantes.

23. ♖e3 ♖b8!



Karpov incrementa la presión sobre el flanco de dama.

No valía 23. ... ♘cd3? 24. ♗xd3 cxd3 25. ♕a4 ♖b8 26. ♗d2! ♕xb2 27. ♖e1! con ventaja del blanco.

Ni tampoco 23. ... ♘bd3? 24. ♗xd3 cxd3 25. b4 ♘xe4 26. b5 ♗b7 27. ♖xd3! ♘c3 28. ♗b2 ♘xd1 29. ♗xf6 ♘xf2 30. ♔xf2 gxf6 31. ♘c4 con ventaja blanca.

Por último, si 23. ... g6? 24. ♗d2! ♕xb2 25. ♗c3 ♕xa3 26. ♕d4 ♖e5 27. ♘xe5 ♘b3 (27. ... ♗g7 28. ♕d2! el blanco está mejor) 28. ♕a7! dxe5 29. ♖f3 con ventaja del blanco.

24. e5!

Ahora Kasparov realiza una temática ruptura central que producirá un juego de grandes complicaciones tácticas.

24. ... dxe5

En esta posición Karpov llevaba una hora de ventaja de reloj a Kasparov y parecía que controlaba la situación, aunque el resultado de la partida demostró lo contrario.

25. ♘xe5 ♘bd3?

Era mucho mejor 25. ... ♘cd3! 26. ♘g4! ♕d4! 27. ♘c2! ♘xc2 28. ♗xc2 ♗c5! con juego complicado.

26. ♘g4?

Kasparov responde al error de Karpov con una nueva imprecisión. Era muy buena la jugada 26. ♕c2! ♖b4 27. ♘c6 ♖b7 28. ♖e8 g6! 29. ♗e3! ♖xb2 30. ♗d4 ♖xc2 31. ♗xf6 ♖c1+ 32. ♔h2 ♘d7 33. ♗d4 c3 34. ♗xd3! ♗xd3 35. ♖d8 c2! 36. ♘xc2 ♖xc2 37. ♖xd7 con ventaja del blanco.

26. ... ♕b6!

Excelente jugada, con la cual se mantiene la presión sobre el punto b2 e indirectamente sobre f2.

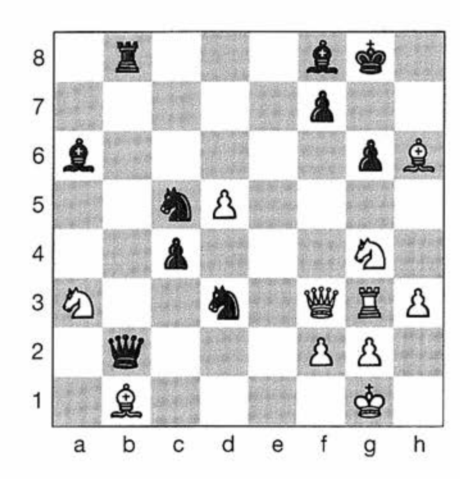
27. ♖g3 g6!

Kasparov juega de forma arriesgada pero precisa.

28. ♗xh6

Era peor la continuación 28. ♘xh6+ ♗xh6 29. ♗xh6 ♕xb2, con peligrosas amenazas por parte del negro.

28. ... ♕xb2 29. ♕f3!



Un excelente recurso táctico en una posición muy delicada.

29. ... ♘d7?!

En caso de 29. ... ♕xa3 30. ♘f6+ ♔h8 31. ♕h5! ♖xb1+ 32. ♔h2 ♖h1+! 33. ♔xh1 ♕a1+ 34. ♗c1+! ♔g7 35. ♘e8+ y se producirían tablas por jaque continuo.

30. ♗xf8 ♔xf8 31. ♔h2!

Una magnífica jugada defensiva que prevé los posibles jaques en la primera línea.

31. ... ♖b3!

Inferior era 31. ... ♕xa3? 32. ♘h6 ♕e7 33. ♖xg6 ♔e8 34. d6! ♕e5+ 35. g3 fxg6 36. ♕f7+ ♔d8 37. ♕g8+ ♕e8 38. ♘f7+ ganando la dama.

32. ♗xd3 cxd3?

Después de una larga reflexión, Karpov se decidió por esta débil jugada que llevaba la intención de lu-

char por la victoria de la partida. Hubiese sido muy buena, sin embargo, 32. ... ♖xa3! 33. ♕f4 ♖xd3 34. ♕d6+ ♔g7 35. ♕xd7 ♖xg3 36. ♔xg3 c3 37. ♘e5 ♕b7 con juego igualado.

33. ♕f4

Jugada única, pero, por suerte para Kasparov, muy buena.

33. ... ♕xa3?

Tampoco valía 33. ... f6 34. ♕d6+ ♔e8 35. ♖e3+ ♔d8 36. ♖e7 ♗c8 37. ♘xf6 con ventaja del blanco. O bien, 33. ... ♖xa3 34. ♖f3! ♕g7? (34. ... ♔e7 35. ♕xf7+ ♔d6 36. ♕e6+ ♔c7 37. ♕c6+ ♔d8 38. ♖f7 ♗c8 39. ♕d6 ♕h8 40. ♘f6 ♖a7 41. ♕e7+ ♔c7 42. ♘xd7 con victoria del blanco) 35. ♕d6+ gana la torre.

34. ♘h6 ♕e7 35. ♖xg6! ♕e5 36. ♖g8+ ♔e7 37. d6+!

El insignificante peón decide finalmente la partida.

37. ... ♔e6

Si 37. ... ♔xd6 38. ♘xf7+, o bien 37. ... ♕xd6 38. ♘f5+ ganando la dama en todas las variantes.

38. ♖e8+ ♔d5 39. ♖xe5+ ♘xe5 40. d7 ♖b8

Claro está que si 40. ... ♘xd7 41. ♕xf7+ gana la torre.

41. ♘xf7

Y el negro abandonó.

No valía 41. ... ♘xd7 42. ♕d6+ ganando una nueva pieza.

PARTIDA 70

G. Kasparov – A. Karpov
Lyon, 1990

Apertura Española

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♘f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. c3 0-0 9. h3 ♗b7

Es el retorno de Karpov a la variante Zaitsev de la Apertura Española.

10. d4 ♖e8 11. ♘bd2 ♗f8 12. a4 h6 13. ♗c2 exd4 14. cxd4 ♘b4 15. ♗b1 c5 16. d5 ♘d7 17. ♖a3 f5 18. ♖ae3!?

En la cuarta partida, disputada en Nueva York, Kasparov prosiguió con 18. exf5.

18. ... ♘f6

No es una jugada muy habitual. Más normal era 18. ... f4 19. ♖3e2 ♕f6 20. e5!?, o bien 18. ... ♘b6!?

19. ♘h2

Esta jugada representa una novedad en este duelo de titanes. Se podía jugar también 19. exf5 ♖xe3 20. ♖xe3 ♘bxd5 con juego complicado.

19. ... ♔h8

La mejor jugada en esta posición según Kasparov. Otra posibilidad era 19. ... fxe4!? 20. ♘xe4 ♘bxd5 21. ♘xf6+ ♘xf6 22. ♖xe8 ♘xe8 23. ♕d3.

20. b3! bxa4

O bien 20. ... c4 21. bxc4 bxc4 22. ♘xc4 fxe4 con juego confuso.

21. bxa4 c4

Con la intención de instalar un caballo en d3.

22. ♗b2! fxe4

Las alternativas 22. ... ♘d3 23. ♗xd3 cxd3 24. ♕b3, o bien 22. ... ♖c8 23. ♗c3 a5 otorgaban ligera ventaja al blanco.

23. ♘xe4 ♘fxd5

Finalmente las negras se deciden por tomar un peón, pero su juego no será un camino de rosas. La opción de comer con el otro caballo no era mejor 23. ... ♘bxd5 24. ♗xf6 (24. ♘xf6 ♘xe3 25. fxe3 gxf6 26. ♕c2 ♕d7 27. ♗xf6+ ♔g8 28. ♕g6+ ♗g7 29. ♕h7+ ♔f8 30. ♖f1 con ventaja blanca) 24. ... ♘xf6 25. ♘xf6 ♖xe3 26. ♖xe3 ♕xf6 27. ♕c2 con mejor juego del blanco.

24. ♖g3

Las blancas movilizan sus piezas contra el enroque. También podía jugarse 24. ♕h5 c3! 25. ♖xc3 ♖e5 con juego complicado.

24. ... ♖e6!

Una buena jugada defensiva que protege d6, h6 y g6. No era mejor 24. ... ♘d3 25. ♗xd3 cxd3 26. ♕h5 con ataque del blanco.

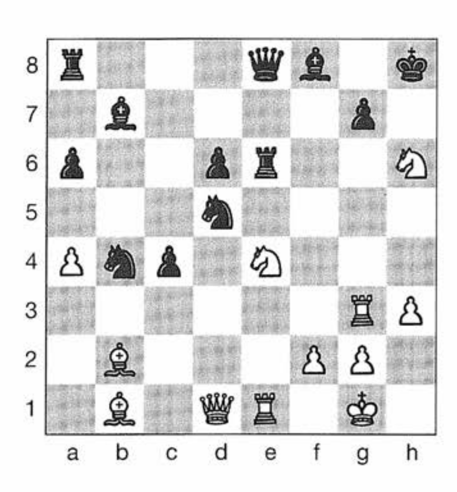
25. ♘g4

O bien 25. ♘f3 ♕e8.

25. ... ♕e8

Parece mejor 25. ... ♘d3!?, forzando el cambio de uno de los alfiles blancos. Pero aun así, después de 26. ♗xd3 cxd3 27. ♘xh6 ♖xh6 28. ♘g5 ♕d7 29. ♖e6! el blanco tiene ventaja. O bien 25. ... ♕d7!? 26. ♘ef6 ♖xf6 27. ♗xf6 ♘xf6 28. ♘xf6 gxf6 29. ♕d4 también con mejor juego del blanco.

26. ♘xh6!



La primera de una serie de combinaciones magistrales.

26. ... c3?!

La opción de 26. ... ♖xh6 daba lugar a las siguientes continuaciones:

A) 27. ♕d2 ♖e6 28. ♘xd6 ♖xd6 29. ♖xe8 ♖xe8 con juego complicado.
B) 27. ♘xd6
B1) 27. ... ♕xe1+ 28. ♕xe1 ♖xd6 con ligera ventaja blanca.

B2) 27. ... ♕d7 28. ♘f5 ♖h7 (28. ... ♖e6 29. ♕h5+ ♔g8 30. ♘e7+ ♘xe7 31. ♗h7+ con ventaja decisiva del blanco) 29. ♘xg7 con ventaja blanca.

B3) 27. ... ♕h5! 28. ♘xb7 ♖b8 29. ♘a5 ♘d3 30. ♗xd3 cxd3 31. ♘c4 ♗b4 con mejor partida para el blanco.

B4) 27. ... ♖xd6 28. ♖xe8 ♖xe8 29. ♕h5+ con ventaja del blanco.

C) 27. ♘g5 27. ... ♕h5 28. ♕g4 ♘d3 con ventaja blanca.

27. ♘f5 cxb2

Karpov no tiene más remedio que aceptar el material sacrificado por Kasparov.

28. ♕g4! ♗c8?!

Era interesante la opción 28. ... ♖c8!?

29. ♕h4+

No servía 29. ♘xg7? por ♖xe4!

29. ... ♖h6

Si 29. ... ♔g8 no era bueno 30. ♘g5? (30. ♘h6+ ♔h8 31. ♘f7+ ♔g8 32. ♕h8+ ♔xf7 33. ♘xd6+! con ventaja del blanco) 30. ... ♖xe1+ 31. ♔h2 ♗xf5 32. ♗xf5 ♖h1+! 33. ♔xh1 b1♕+ 34. ♗xb1 ♕e1+ con ventaja del negro.

30. ♘xh6 gxh6 31. ♔h2!

Excelente jugada defensiva para evitar posibles jaques del negro en la primera fila.

Mejor que 31. ♘f6 ♕xe1+ 32. ♔h2 ♗g7? (32. ... ♕e5! con ventaja negra) 33. ♕xh6+ ♗xh6 34. ♖g8 mate. Era un error 31. ♘xd6? ♕xe1+ 32. ♔h2 ♕e6 con ventaja negra.

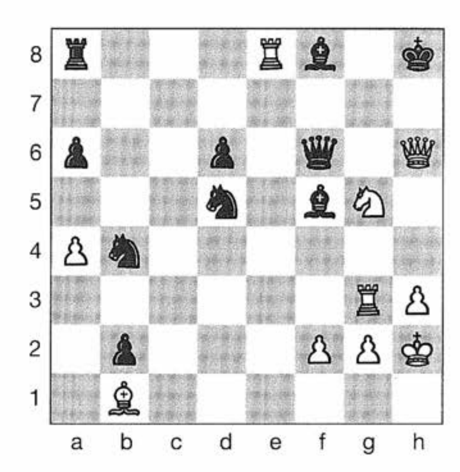
31. ... ♕e5

No se ve una buena defensa para las negras. Por ejemplo 31. ... ♖a7 32. ♘f6 ♕f7 33. ♖e8 ♘xf6 34. ♕xh6+ con gran ventaja del negro.

32. ♘g5 ♕f6 33. ♖e8! ♗f5

Permite a las blancas rematar con elegancia.

34. ♕xh6+!



También era muy buena 34. ♘f7+! ♕xf7 35. ♕xh6+ ♗h7 36. ♖xa8.

34. ... ♕xh6 35. ♘f7+ ♔h7 36. ♗xf5+ ♕g6 37. ♗xg6+

Mejor todavía era 37. ♖xg6! ♘e7 38. ♖xe7! con ventaja decisiva del blanco.

37. ... ♔g7 38. ♖xa8 ♗e7 39. ♖b8 a5 40. ♗e4+ ♔xf7 41. ♗xd5+

Y Karpov abandonó.

PARTIDA 71

FELIZ CUMPLEAÑOS

G. Kasparov – V. Salov
Copa del mundo Barcelona, 1989

Apertura Inglesa

La siguiente partida fue jugada en el torneo más fuerte jamás disputado en Barcelona. Contó con la presencia de muchos de los mejores jugadores de la época, entre ellos dos ex campeones mundiales: Tal y Spassky.

1. ♘f3

Esta brillante partida fue jugada por Kasparov el 13 de abril de 1989, justamente el día de su cumpleaños.

1. ... ♘f6 2. c4 b6 3. ♘c3 c5 4. e4 d6 5. d4 cxd4 6. ♘xd4 ♗b7 7. ♕e2!? ♘bd7

Por transposición de jugadas se ha pasado de una apertura Inglesa a una posición típica de la Defensa Siciliana.

Si 7. ... ♘c6 8. ♘xc6 ♗xc6 9. ♗g5 e6 10. 0-0-0 el juego está aproximadamente igualado. Otra posible jugada era 7. ... e6!? 8. g3 ♗e7 9. ♗g2 0-0 10. 0-0 a6? 11. e5! ♗xg2 12. exf6 ♗xf6 13. ♔xg2 ♗xd4 14. ♕e4! con ventaja del blanco.

8. g3 ♖c8

El negro retrasa el desarrollo del flanco de rey; era mejor 8. ... e6 o g6.

9. ♗g2 a6 10. 0-0 ♕c7?!

Si 10. ... e6 11. ♘d5 g6 12. ♗g5 ed5 13. ed5+ ♗e7 14. ♘c6 con ventaja del blanco.

11. b3 e6

Si 11. ... b5 12. ♘d5! ♕c5? 13. ♗e3 bxc4 14. b4 ♕a7 15. ♘b5 ♕b8 16. ♗a7 el bando blanco está mejor.

12. ♘d5!

Un típico sacrificio de la Defensa Siciliana.

12. ... ♕b8

Si ahora se juega 12. ... exd5 13. exd5+ ♔d8 14. ♖e1 ♘e5 15. f4 (15. ♗g5 ♗e7 16. f4 ♘g6 17. ♘f5 h6!) 15. ... ♘g6 16. ♗b2 ♗e7 17. ♘f5 con mejor juego del blanco. O bien 13. ... ♗e7 14. ♘f5! (No vale 14. ♖e1? 0-0! 15. ♕xe7 ♖fe8 con ventaja del negro) 14. ... ♘e5 (14. ... ♕d8 15. ♖e1 ♘g8 16. ♗f4 ♔f8 17. ♘xe7 ♕xe7 18. ♕xe7+ ♘xe7 19. ♗xd6 ♖e8 20. ♖xe7 ♖xe7 21. ♖e1 con ventaja blanca) 15. ♘xg7+ ♔d8 16. ♘f5 con juego complicado.

13. ♖d1 g6

Si 13. ... exd5!? 14. exd5+ ♔d8 15. ♘c6+ ♗xc6 16. dxc6 ♘c5 17. b4 ♘e6 18. ♗e3 el juego queda aproximadamente igualado.

14. ♗g5

Después de la partida, Kasparov señaló aquí como jugada interesante 14. ♗h3!? ♗g7 15. ♗xe6 fxe6 16. ♘xe6 ♔f7 17. ♘g5+ ♔f8, con fuerte ataque y dos peones a cambio del alfil.

14. ... ♗g7 15. ♗xf6 ♘xf6?

Era buena la jugada 15. ... ♗xf6! 16. ♘xf6+ ♘xf6 y ahora se producen las siguientes variantes:

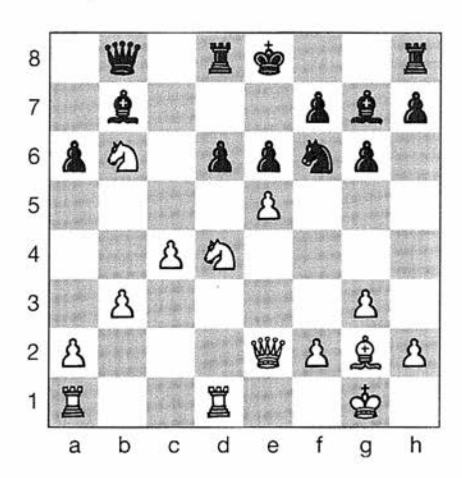
A) 17. e5!?
A1) 17. ... dxe5 18. ♗xb7 ♕xb7 19. ♕xe5 ♕e7 (19. ... ♔e7 20. ♘xe6! fxe6 21. ♖d6 con ventaja del blanco) 20. ♘c6! con clara ventaja del blanco.
A2) 17. ... ♗xg2 18. exf6 ♗h3 y las siguientes posibilidades:
A2a) 19. ♕f3 ♕a8 (es mejor 19. ... h5!) 20. ♕xa8 ♖xa8 21. ♘c6 ♔d7 22. ♘e5+ con mejor juego del blanco.
A2b) 19. ♕e3! con juego complicado.
A2c) 19. g4 19. ... ♕b7 (19. ... h5 20. ♘xe6 ♗xg4 21. ♘g7+ ♔f8 22. f3±) 20. f3 h5 21. ♘xe6 fxe6 22. ♕xe6+ ♔f8 23. ♖e1 ♕c7! con juego complicado.
B) 17. f4 17. ... 0-0 18. e5 ♗xg2 19. ♔xg2 dxe5 20. fxe5 ♕b7+ 21. ♔g1 ♘e4 22. ♕e3 con ligera ventaja del blanco.

16. ♘xb6 ♖d8

Si 16. ... ♖c7!? 17. ♘a4 con ventaja del blanco.

17. e5!

Como es típico en el juego de Kasparov, éste conduce el juego hacia grandes complicaciones que siempre le benefician.



17. ... ♗xg2

Otras opciones son las siguientes:

Si 17. ... dxe5 18. ♘c6 y ahora:

A) 18. ... ♗xc6 19. ♗xc6+ ♔e7 20. c5! ♕c7 21. ♕xa6 ♖xd1+ 22. ♖xd1 ♕xc6 23. ♕a7+ ♔e8 (23. ... ♔f8 24. ♖d8+ ♘e8 25. ♘d7+ ♔e7 26. ♘xe5+ ♕c7 27. ♖xe8+ con clara ventaja blanca) 24. ♘c4 con ventaja del blanco.
B) 18. ... ♖xd1+ 19. ♖xd1 ♗xc6 20. ♗xc6+ ♔f8 21. ♕e3 con ventaja del blanco.

18. exf6 ♗xf6 19. ♘xe6!

Un nuevo sacrificio que mantiene el rey negro en el centro.

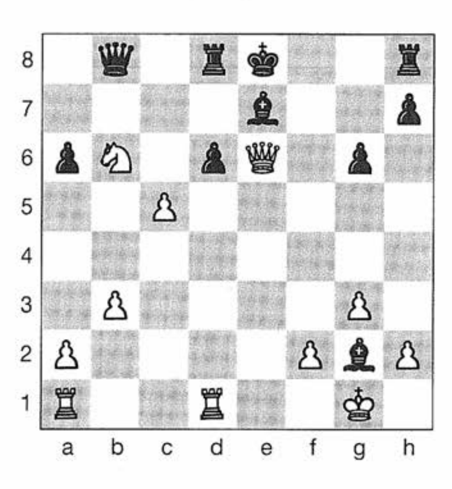
19. ... fxe6

Si 19. ... ♗xa1 20. ♘xd8+ ♔xd8 (20. ... ♗e5 21. c5! ♗h3 22. ♖xd6

con ventaja del blanco) 21. ♔xg2 ♕xb6 22. ♖xa1 también con ventaja del blanco.

20. ♕xe6+ ♗e7 21. c5!!

Otro golpe magistral de Kasparov, mucho mejor que 21. ♖e1 ♕b7.



21. ... ♗b7

Si 21. ... ♗c6 22. ♖ac1 ♕c7 23. cxd6 ♖xd6 24. ♖xd6 ♕xd6 25. ♕xd6 ♗xd6 26. ♖xc6 con superioridad blanca.

22. ♖e1 ♕c7 23. c6!!

Una jugada muy efectiva que amenazaba ♘d5.

♗xc6

Si 23. ... ♗c8 24. ♘d5 ♗xe6 25. ♘xc7+ el dominio del blanco es absoluto.

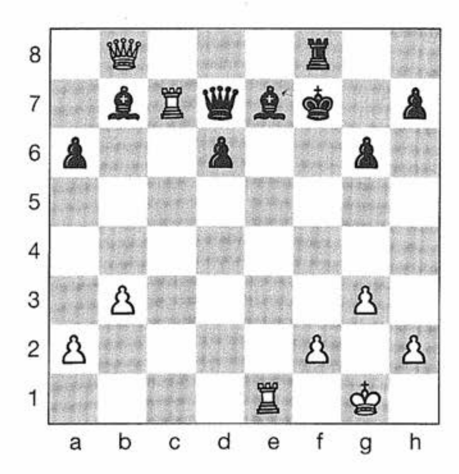
24. ♖ac1 ♖d7 25. ♘xd7 ♕xd7 26. ♕c4!

Mejor que 26. ♖xc6 ♕xe6 27. ♖xe6 ♔d7 28. ♖xe7+ ♔xc6, aunque el blanco continuaría estando bien.

26. ... ♗b7

Si 26. ... ♗b5 27. ♕c8+ ♕d8 28. ♕e6 ♗d7 29. ♕xd6 ♔f7 30. ♕d5+ ♔g7 31. ♖c7! con superioridad del bando blanco.

27. ♕c7 ♖f8 28. ♕b8+ ♔f7 29. ♖c7! y el negro abandonó ante una posición desesperada.



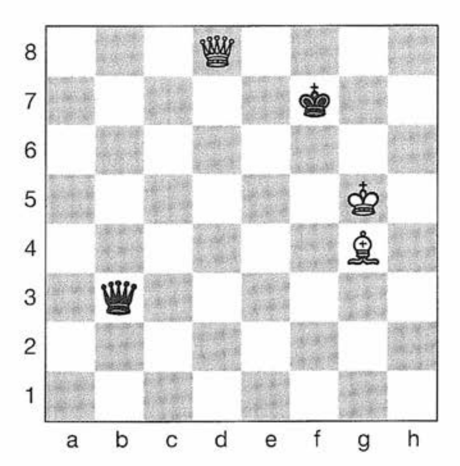
Esta partida fue galardonada como la mejor del torneo.

FINAL

FINAL DE DAMA Y ALFIL CONTRA DAMA

Cuando el rey del bando débil se encuentra en la banda, pero lejos del rincón, tiene mayores probabi-

lidades de defenderse, aunque no son infrecuentes las posiciones en que vence el bando fuerte. La posición del diagrama es un caso típico en el que el bando con el alfil sólo puede conseguir las tablas.



1. ♗h5+

Si 1. ♕f6+ ♔e8 2. ♕e5+ ♔f8 3. ♕d6+ ♔f7 4. ♕d7+ ♔f8 5. ♕d8+ ♔f7 y la posición blanca no progresa hacia el mate.

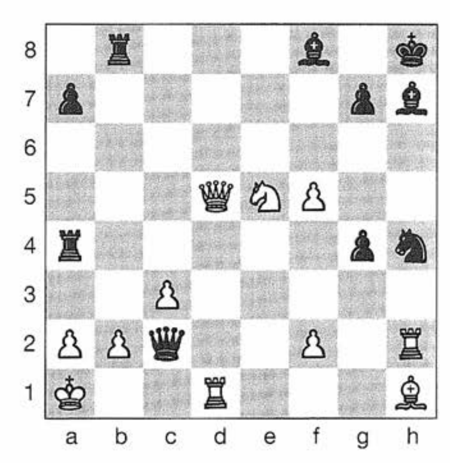
1. ... ♔g7 2. ♕e7+ ♔g8 3. ♔h6 ♕b6+ 4. ♗g6 ♕f6! 5. ♕e8+

Si 5. ♕xf6 ahogado.

5. ... ♕f8+ y tablas.

MATES TÍPICOS

Entrega de torre en h7



1. ♕g8+!! ♔xg8

Si 1. ... ♗xg8 2. ♘g6+ ♔h7 3. ♖xh4 mate.

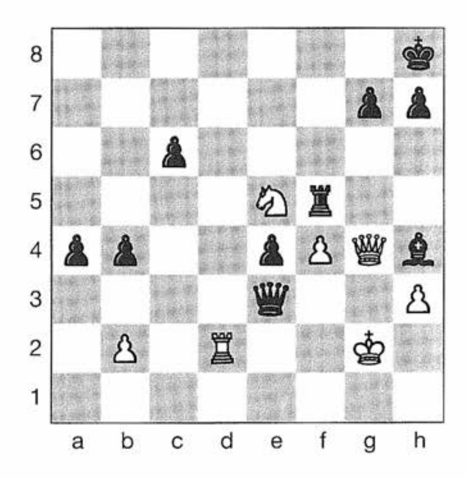
2. ♗d5+ ♔h8 3. ♘g6+ ♘xg6

Si 3. ... ♗xg6 4. ♖xh4+ ♗h7 5. ♖xh7+ ♔xh7 6. ♖h1 mate.

4. ♖xh7+ ♔xh7 5. ♖h1+ ♘h4 6. ♖xh4 mate.

EJERCICIO 45

BLANCAS JUEGAN Y GANAN



¿Cuál es la continuación ganadora para el blanco en la posición del diagrama anterior?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 72

E. Z. Adams – C. Torre
Nueva Orleans, 1920

Defensa Philidor

¿UNA GENIALIDAD DE UN JUGADOR POCO CONOCIDO?

La siguiente partida es una de las más famosas de la historia del ajedrez. Fue disputada en Nueva Orleans (1920) entre el mexicano Carlos Torre y el estadounidense E. Z. Adams. Éste es un jugador del que no se conoce apenas ningún dato y ha pasado a la historia del ajedrez únicamente por esta partida. Sin embargo, según el historiador Dale Adlen Brandreth, se trata de una invención de Torre para homenajear a su maestro y amigo Ziegler Adams (1885-1944).

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 exd4 4. ♕xd4 ♘c6

Otras posibilidades eran las siguientes:

4. ... a6.

4. ... ♕f6 para proponer el cambio de damas y ganar un tiempo de desarrollo.

4. ... ♘f6 5. e5 (o bien 5. ♘c3 5. ♗g5 ♗e7 6. ♘c3) 5. ... ♕e7 (o también 5. ... dxe5) 6. ♗e3 ♘g4, con juego igualado.

5. ♗b5 ♗d7

También es posible 5. ... ♘f6, o bien 5. ... ♘ge7.

6. ♗xc6 ♗xc6 7. ♘c3

7. ♗g5 f6 (partida Morphy-Harrwitz), o bien 7. ... ♘f6, (partida Anderssen-Paulsen).

7. ... ♘f6

También podía jugarse 7. ... ♕f6.

8. 0-0

Más agresiva era 8. ♗g5 ♗e7 9. 0-0-0.

8. ... ♗e7 9. ♘d5 ♗xd5 10. exd5 0-0 11. ♗g5 c6 12. c4 cxd5

También era una buena opción 12. ... ♘xd5 13. cxd5 ♗xg5 14. ♘xg5 ♕xg5 15. dxc6 bxc6 16. ♕xd6.

13. cxd5 ♖e8 14. ♖fe1 a5 15. ♖e2 ♖c8?

Aquí era necesario jugar 15. ... h6 para proporcionar una salida al rey.

16. ♖ae1 ♕d7 17. ♗xf6 ♗xf6

Aunque a simple vista no lo parece, el negro está perdido, ya que el blanco puede especular con la situación cerrada del rey en la octava fila.

18. ♕g4!

Una excelente jugada basada en el tema táctico de la desviación.

♕b5

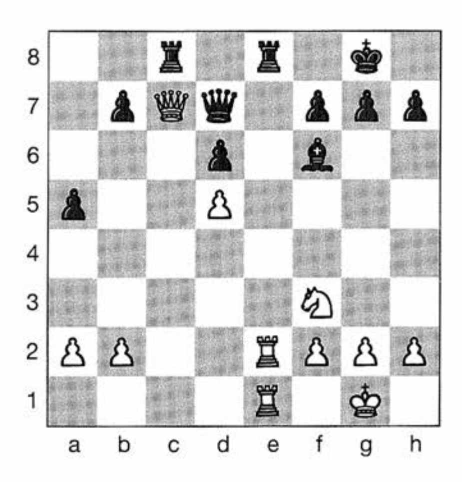
Jugada única que además amenaza 19. ... ♕xe2 20. ♖xe2 ♖c8 seguido de mate.

19. ♕c4!!

Amenazando ♕xc8.

♕d7 20. ♕c7!!

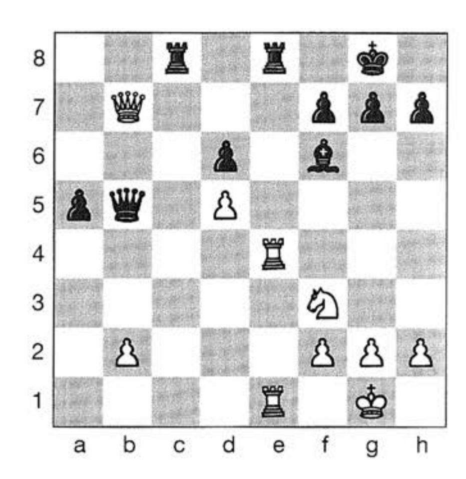
Jugada sorprendente y magistral, la dama blanca es intocable.



20. ... ♕b5 21. a4!

Otra excelente jugada que cierra el cerco del bando negro. No servía, sin embargo, 21. ♕xb7? ♕xe2 22. ♖xe2 ♖c1+, con ventaja decisiva.

21. ... ♕xa4 22. ♖e4 ♕b5 23. ♕xb7!



Tras esta jugada, el negro abandonó, ya que no hay ninguna casilla donde pueda retirarse su dama.

KASPAROV E INTERNET

Gari Kasparov es un apasionado de las partidas rápidas a través de Internet, en las cuales participa de manera anónima. En una ocasión se enfrentó a un fuerte Gran Maestro al que ganó con facilidad. El contrincante del campeón del mundo felicitó a su adversario y le comunicó lo siguiente:

– He adivinado quien eres, porque sólo una persona puede jugar tan rápido y preciso como tú lo has hecho.

Kasparov quiso cerciorarse de que había sido descubierto y preguntó:

– ¿Quien crees que soy? –a lo que su adversario respondió:

– ¡¡Anand, evidentemente!!

CONSEJOS

VIRTUDES DEL AJEDRECISTA

1. Jugar sin miedo y con confianza en uno mismo.
2. Practicar cuanto más mejor.
3. Saber concentrarse. Jugar sin distraerse.
4. No subestimar al contrincante, sea quien sea.
5. Tener paciencia.
6. No desmoralizarse ante las derrotas; son nuestras mejores maestras.
7. Considerar no sólo tus planes en la partida sino también los de tu adversario.
8. Ser disciplinado y trabajar con ahínco.
9. Ser objetivo ante una posición y ser honesto ante la pérdida de una partida sin echar la culpa al tiempo atmosférico o poner otras excusas.
10. Ser tranquilo, no ponerte nervioso cuando las cosas no van bien.
11. Tener sentido común y aplicar las leyes generales del ajedrez ante una posición o jugada desconocida.
12. Ser ambicioso y tener "instinto asesino" como Alekhine, Fischer y Kasparov.
13. Tener buena memoria e imaginación.
14. Saber cuándo las reglas tienen sus excepciones.

"Miguel Illescas es un ajedrecista ambicioso, sin contemplaciones, duro y exigente consigo mismo." (Gude)

EL MEJOR JUGADOR ESPAÑOL

Miguel Illescas es el mejor jugador de la historia del ajedrez español. Ambicioso, luchador y trabajador incansable, se ha ganado a pulso un puesto en la élite mundial. Ha sido el primer jugador nacional que ha alcanzado la cota de los 2.600 puntos ELO.

Miguel Illescas

Nacionalidad: Española.

Nacimiento: En Barcelona, el 3 de diciembre de 1965.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Técnico, ambicioso, luchador y de gran preparación teórica.

Mejores torneos: Torrelavega, 1983; Trofeo de la Hispanidad, 1985; Toledo, 1986; Las Palmas, 1987 y 1988; Palma de Mallorca, 1991; Oviedo, 1991; México, 1994; Madrid, 1996, y Pamplona, 1997; campeón de España en 1995 y 1998; campeón de España por equipos en 6 ocasiones.

Hazañas: Vencer a Karpov, siendo éste el vigente campeón mundial, en el torneo de Dos Hermanas de 1999. Ser el primer jugador español que ha rebasado la barrera de los 2.600 puntos ELO.

Vida privada: Tiene el título de técnico en informática de gestión. Es un excelente relaciones públicas, persona de trato agradable y gran simpatía.

Legado: Es habitual colaborador de revistas especializadas de ajedrez, así como asesor del equipo técnico de la máquina Deep Blue. Ejerce también de cursillista, conferenciante, entrenador y organizador de eventos ajedrecísticos.

Consideración global: Es el mejor jugador actual y, junto con Pomar, el más destacado de la historia del ajedrez español.

PARTIDA 73

Illescas – Karpov
Dos Hermanas, 1999

Defensa Caro-Kan

CÓMO GANAR A UN CAMPEÓN MUNDIAL

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘d2 dxe4 4. ♘xe4 ♗f5

Una sorpresa relativa, Karpov suele realizar la jugada mucho más sólida 4. ... ♘d7. La ventaja de la jugada 4. ... ♗f5 es que pone el alfil rápidamente en juego y no queda encerrado después de ... e6.

5. ♘g3 ♗g6 6. h4 h6 7. ♘f3 ♘f6

Karpov había utilizado con asiduidad la variante clásica 7. ... ♘d7 (evitando la jugada 8. ♘e5 del blanco) 8. h5 ♗h7 9. ♗d3 ♗xd3 10. ♕xd3 e6 11. ♗f4 ♕a5+ 12. ♗d2 ♕c7 13. 0-0-0 ♘gf6 14. ♘e4 0-0-0 15. g3 ♘c5 16. ♘xc5 ♗xc5 con posibilidades equivalentes para ambos bandos.

8. ♘e5 ♗h7 9. ♗d3 ♗xd3 10. ♕xd3 e6 11. ♗d2 ♘bd7 12. f4

Es la línea más agresiva. Las blancas intentan aprovechar el tiempo ahorrado por no haber jugado h5.

12. ... ♗d6 13. 0-0-0 0-0

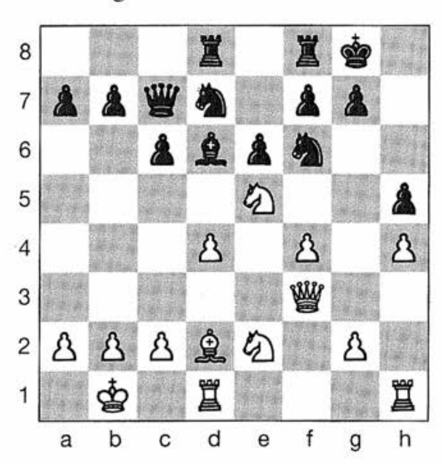
La lucha entre enroques opuestos favorece al bando blanco, ya que el negro está algo debilitado.

14. ♔b1

Típica jugada preventiva, con vistas a una dura lucha entre enroques opuestos.

♕c7 15. ♘e2 ♖ad8

La ruptura 15. ... c5 se contesta con 16. g4.



16. ♕f3 h5!?

Interesante método defensivo que había utilizado Ivanchuk contra Anand en el último torneo de Linares y que volvió a utilizar en este mismo torneo.

17. g4!?

Jugada lógica pero novedosa que no está todavía suficientemente analizada para sacar conclusiones definitivas

Si 17. ♖hg1 c5 18. g4 ♗xe5 19. dxe5 ♘xg4 20. ♘g3 f5 21. exf6 ♘dxf6 22. ♘xh5 ♘xh5 23. ♕xg4 ♖f5 tablas (Anand-Ivanchuk; Linares, 1999).

17. ... ♗xe5

Si 17. ... hxg4 18. ♘xg4 ♘xg4 19. ♕xg4 f5 20. ♕g5 ♘f6 21. h5 con iniciativa del bando blanco.

18. fxe5 ♘xg4 19. ♘f4!

Ésta es la jugada clave de la partida. El caballo situado en f4 impide la jugada liberadora f5 del negro, a causa de la presión sobre e6.

19. ... ♘dxe5!?

Tras una larga reflexión Karpov se decide por esta entrega de pieza a cambio de dos peones. Si 19. ... g6 20. ♖hg1, con la amenaza ♘xh5 seguido de ♖xg4, que obliga a las negras a sacrificar ♘dxe5, llegando a una posición parecida a la partida, pero con el peón en g6, que en opinión de Illescas favorece a las blancas. Es insuficiente 19. ... c5 por 20. ♘xh5 f5 21. exf6, con ventaja del blanco.

20. dxe5 ♕xe5

La centralización de la dama negra y el caballo en g4, además de los tres peones, pueden ser una buena compensación por la pieza. La idea de Karpov es jugar ♕f5 seguido de e5.

21. ♗c1!

La dama negra se dirige al punto f5 para despejar el camino del peón de la columna "e". El plan de las blancas, por su parte, es cambiar las torres y mantener la defensa del caballo situtado en f4 y evitar los molestos jaques en la primera fila.

♕f5 22. ♖xd8 ♖xd8 23. ♖d1 ♖xd1

La presión sobre la columna "d" es muy importante para las blancas. Por otro lado, la simplificación de las piezas favorece al blanco. Era interesante la continuación 23. ... ♖e8!? (mantiene la defensa de la octava fila) 24. ♕b3 e5 25. ♘e2 b5 26. ♘g3 ♕g6 27. ♖d7 e4 28. ♖xa7 y el blanco tiene la iniciativa.

24. ♕xd1 e5 25. ♕d8+ ♔h7 26. ♘d3 e4

El avance no parece una buena jugada posicional, pero el peón pasado adquiere cada vez más fuerza.

27. ♘f4 ♘e5?

Una pérdida de tiempo. Mejor era 27. ... e3! 28. ♕d3 ♕xd3 29. cxd3 g5! (se crea un peligroso peón pasado) 30. hxg5 h4 31. ♔c2 ♘f2! 32. ♗xe3 h3 33. ♘e2 h2 34. ♘g3 h1♕ 35. ♘xh1 ♘xh1 36. ♗xa7 ♔g6 37. ♗e3 ♘g3 38. ♔c3 ♘f5 39. ♗d2 f6! con igualdad.

28. ♕e7!

El blanco ha conseguido ventaja, ya que puede atacar los peones indefensos negros del flanco de dama y presionar sobre e4.

28. ... b5 29. ♕xa7 ♘f3 30. ♕e7 c5 31. ♘g2?!

Era muy buena 31. ♘e2! con la idea de ♘g3 y las negras no parece que puedan tener defensa.

31. ... f6 32. ♘e3 ♕e5 33. ♕d7?!

Lo mejor era cambiar las damas 33. ♕xe5 ♘xe5 34. c4! dejando un excelente peón pasado en la columna "a".

33. ... ♘xh4

No valía 33. ... c4? por 34. ♘f5.

34. ♕xb5 ♘f5 35. ♘xf5

Era mejor 35. a4!? h4 36. a5 ♘xe3 37. ♗xe3 h3 38. ♕f1 con ventaja del blanco.

35. ... ♕xf5 36. b4!

Era un error 36. a4? h4 37. a5 h3 38. a6 h2 39. a7 h1♕ 40. a8♕ ♕f4 con ventaja del negro.

36. ... h4 37. ♕xc5 ♕f3!

Llevando la dama a la mejor casilla posible para apoyar el peón de "h". Si 37. ... ♕xc5 38. bxc5 h3 39. ♗f4 con ventaja blanca. Y si 37. ... ♕g4 38. b5 h3 39. b6 h2 40. b7 h1♕ 41. b8♕ con ventaja blanca.

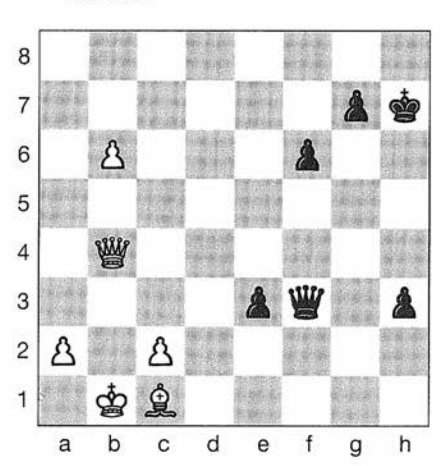
38. b5 h3 39. b6?!

La mejor jugada aquí era 39. ♕g1! g5 40. b6 reagrupando las piezas.

39. ... e3!

Detiene el avance del peón de la columna "b".

40. ♕b4



Controlando el avance del peón de la columna "h".

40. ... h2?

Con menos de 20 segundos, Karpov comete el error decisivo. De todos modos no era tampoco buena 40. ... e2 41. ♗d2 .♕g2 42. b7 h2 43. ♕h4! ♔g6 44. b8♕ h1♕+ 45. ♕e1 con ventaja decisiva del blanco. Parece que lo mejor para el negro era 40. ... e2 41. b7 e1♕ 42. b8♕ ♕xb4+ 43. ♕xb4 g5.

41. ♕h4+

Ahora se gana el peón. Si 41. b7? h1♕ 42. b8♕ e2 y las negras ganan.

♔g8 42. ♕xh2 e2 43. ♕h4 ♕c6 44. ♕b4 e1♕ 45. ♕xe1 ♕xb6+ 46. ♗b2 g5 47. ♕g3

La mejor jugada era la sencilla 47. ♕e8+! ♔g7 48. ♕e7+ ♔g6 49. ♕xf6+ ♕xf6 50. ♗xf6 ♔xf6 51. ♔ c1 con ventaja decisiva del blanco.

47. ... ♔h7 48. a4 ♔g6 49. ♕b3 ♕g1+ 50. ♔a2 ♕c5 51. ♕g8+ ♔f5 52. ♕h7+ ♔f4 53. ♕h2+ ♔f5 54. ♕h7+ ♔f4 55. ♕d3 ♕c6 56. ♕d4+ ♔f5 57. ♕d3+ ♔g4 58. ♔b3 ♕b6+ 59. ♕b5 ♕e3+ 60. ♗c3 f5 61. a5 f4 62. ♕b6 ♕e4 63. a6 f3 64. ♕d4.

Y Karpov abandonó ante el inminente cambio de damas. Los comentario de esta partida están basados en los que realizó el propio Illescas.

PARTIDA 74

Illescas – Nunn
Olimpiada de Dubai, 1986

Contragambito Falkbeer del Gambito de Rey

BUSCA PUESTOS DE "AVANZADILLA" PARA TUS CABALLOS

En la siguiente partida, jugada por Miguel Illescas en la Olimpiada de Dubai contra John Nunn, el español buscó una casilla avanzada para su caballo en c5 que resultó decisiva en la partida. Los ingleses denominan este tipo de casillas "outpost" que designa el lugar donde se coloca un caballo en una posición en la que es intocable.

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 c6

Más conocido es 3. ... e4 y 4. d3, línea clásica del contragambito Falkbeerck.

4. ♘c3 exf4 5. ♘f3 ♗d6 6. ♗c4 ♘e7 7. dxc6 ♘bxc6 8. d4 0-0 9. 0-0 ♗g4 10. ♘e4

Si 10. ♘e2 ♘g6 11. c3 ♘ce7?! 12. ♘g5 ♕c7 13. ♕b3 ♘c6 14. ♗xf7+ ♖xf7 15. ♕xf7+ ♕xf7 16. ♘xf7 ♔xf7 17. ♘xf4 ♖e8 18. ♘xg6+ ♔xg6 19. ♗f4 con ventaja del blanco.

10. ... ♗c7 11. c3 ♘d5 12. ♘c5 ♖b8

No valía 12. ... b6? 13. ♘a6 ♘a5 14. ♗d3 y el blanco obtiene ventaja.

13. ♕e1! ♖e8?

Un error considerable, aquí era necesario jugar g5!

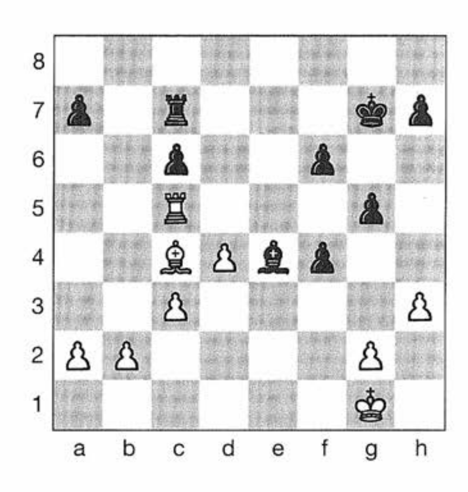
14. ♕h4 ♕xh4 15. ♘xh4

Ahora las blancas tienen buenas perspectivas, gracias a las debilidades en f4 y b7 del negro.

15. ... ♘e3 16. ♗xe3 ♖xe3 17. ♖ae1 ♖xe1 18. ♖xe1 g5?! 19. h3! ♗h5 20. ♘f5?!

Jugada un tanto dudosa. Aquí podía probarse 20. ♘d7 gxh4 21. ♘xb8 ♘xb8 22. ♖e7 ♗d6 23. ♖xb7 con final ganador para las blancas.

20. ... ♗g6 21. ♘e7+ ♔g7 22. ♘xc6 bxc6 23. ♘a6 ♖c8 24. ♘xc7 ♖xc7 25. ♖e5 f6 26. ♖c5 ♗e4!?



La jugada 26. ... ♖b7 daba también ventaja al blanco.

27. d5! ♖d7 28. dxc6 ♖c7 29. ♗b5?

En este momento era muy buena la jugada.

29. b4 ♖xc6 30. ♖xc6 ♗xc6 31. ♗d3 h6 32. b5 seguido de c4 y c5.

29. ... ♔f7 30. b4 ♔e6 31. a4 ♔d6 32. a5 h5?

Con ♗c6 se podían obtener mejores perspectivas de tablas.

33. h4!

Rompiendo la estructura de peones negros en el flanco de rey.

33. ... ♗xc6 34. ♗xc6 ♖xc6 35. hxg5 fxg5 36. ♖xg5 ♖xc3 37. ♖xh5 ♖c4 38. b5 ♖c5

Tampoco era bueno 38. ... ♖a4 39. b6

39. ♖xc5 ♔xc5 40. b6

Y el negro abandonó.

El final de peones se gana sin problemas: 40. ... axb6 41. axb6 ♔xb6 42. ♔f2 ♔c5 43. ♔f3, etc.

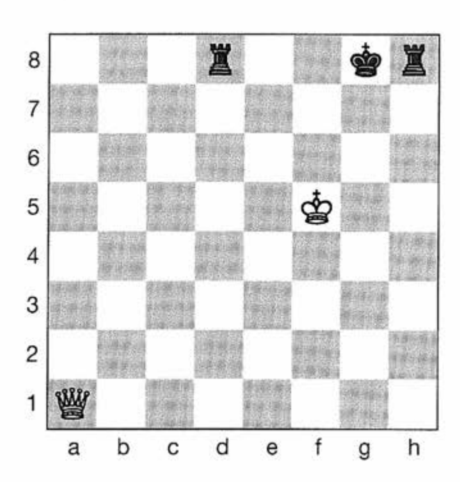
FINAL

H. Rinck

DAMA CONTRA DOS TORRES

El final de dama contra dos torres, sin peones por parte de ambos bandos, suele ser tablas. Sin embargo, hay posiciones en las que puede ganar la dama si las torres no están bien defendidas.

El siguiente es un bello ejemplo de cómo la dama puede derrotar a las dos torres gracias a la posición especial de ambos reyes.



1. ♕g1+ ♔f8

Si 1. ... ♔f7 2. ♕g6+ ♔e7 3. ♕e6+ ♔f8 4. ♕f6+ y pierde una de las dos torres.

2. ♕c5+ ♔g8

En caso de 2. ... ♔e8 3. ♕c6+ ♖d7 4. ♕e6+ ♔d8 5. ♕f6+ gana la torre de h8.

3. ♕e7 ♖d3

Después de 3. ... ♖d1 4. ♕e8+ ♔g7 5. ♕e5+ ♔g8 6. ♕g3+ (también gana 6. ♕b8+ ♔g7 7. ♕b7+ ♔h6 8. ♕c6+ ♔g7 9. ♕c3+ ♔h7 10. ♕h3+ ♔g7 11. ♕g4+ y ganan la torre de d1) 6. ... ♔f8 7. ♕b8+ ♔g7 8. ♕b2+ ♔h7 9. ♕c2!! y las blancas ganan.

4. ♕e8+ ♔g7 5. ♕e5+ ♔h7 6. ♕e4!!

Se amenaza la torre y jaque a la descubierta, por tanto cualquier jaque de torre pierde pieza.

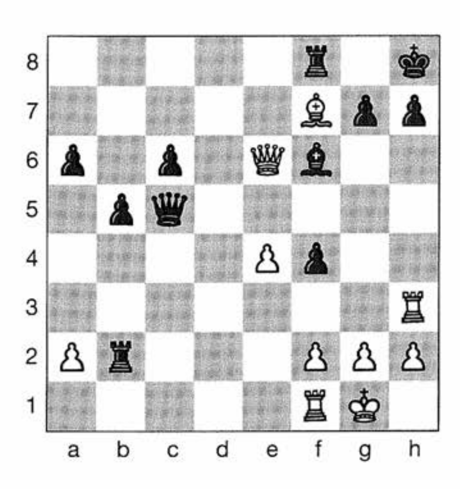
6. ... ♖hd8

Si 6. ... ♖dd8 7. ♔f6+ ♔g8 8. ♕g6+ ♔f8 9. ♕f7 mate.

7. ♔f6+ ♔h8 8. ♕h4+ ♔g8 9. ♕g5+ ♔f8 10. ♕g7+ ♔e8 11. ♕e7 mate.

MATES TÍPICOS

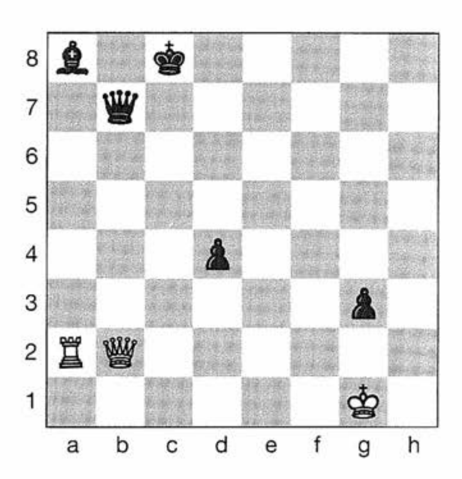
Mate del pasillo



1. ... ♕xf2+ 2. ♖xf2 ♖b1+ 3. ♖f1 ♗d4+ 4. ♔h1 ♖xf1 mate.

EJERCICIO 46

JUEGAN LAS BLANCAS



¿Cuál de las siguientes opciones consideras como la más correcta para el bando blanco?

a) ♖xa8

b) ♕c1+

c) ♕c2+

e) ♕xb7+

d) Pedir tablas al contrincante, a ver si "pica".

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 75

Karpov – Miles
Suecia, 1980

Defensa San Jorge

SAN JORGE VENCE A KARPOV

La siguiente partida fue jugada por Karpov en un encuentro de se-

lecciones (URSS contra Inglaterra) celebrado en la ciudad de Skara (Suecia). La partida fue ganada por el inglés Miles. Era la segunda vez que un Gran Maestro utilizaba esta apertura en una partida importante de campeonato. La primera vez la jugó Anderssen contra Morphy. Veamos cómo transcurrió la partida.

1. e4 a6?! 2. d4 b5 3. ♘f3 ♗b7 4. ♗d3 ♘f6 5. ♕e2 e6 6. a4 c5!?

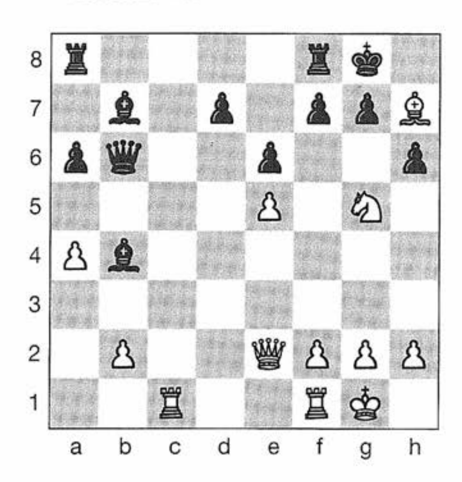
Ofreciendo un peón en sacrificio a cambio de romper el centro. El blanco podía haber jugado 7. e5 c4 8. exf6 cxd3 9. fxg7 ♗xg7 10. ♕xd3 ganando un peón, pero a Karpov no le gustan las aventuras en la apertura.

7. dxc5 ♗xc5 8. ♘bd2 b4 9. e5 ♘d5 10. ♘e4 ♗e7 11. 0-0 ♘c6 12. ♗d2 ♕c7 13. c4 bxc3 14. ♘xc3 ♘xc3 15. ♗xc3 ♘b4 16. ♗xb4 ♗xb4 17. ♖ac1 ♕b6 18. ♗e4 0-0 19. ♘g5

Era muy peligrosa para el negro la entrega 19. ♗xh7+. Cuando finalizó la partida preguntaron a Miles si había calculado el sacrificio del alfil en h7 y él respondió que sí, pero que estaba seguro de que Karpov no haría esa jugada, porque no era un jugador que entrara en este tipo de juego. La partida podía haber seguido 19. ... ♔xh7 20. ♘g5+ ♔h6 (20. ... ♔g8 21. ♕h5 ♖fc8 22. ♕xf7+ ♔h8 23. ♕h5+ ♔g8 24. ♕h7+ ♔f8 25. ♕h8+ ♔e7 26. ♕xg7+ ♔e8 27. h4 con clara ventaja blanca.) 21. ♖c4! g6 22. ♖h4+ ♔g7 23. ♖h7+ ♔g8 24. ♕g4 que amenaza ♖h8+ ganando.

19. ... h6

20. ♗h7+?!



Era más simple y mucho mejor ♗xb7.

20. ... ♔h8 21. ♗b1 ♗e7 22. ♘e4 ♖ac8 23. ♕d3

El negro está mejor, gracias a los peones débiles del blanco en e5 y a4.

23. ... ♖xc1 24. ♖xc1 ♕xb2 25. ♖e1 ♕xe5 26. ♕xd7 ♗b4 27. ♖e3 ♕d5 28. ♕xd5 ♗xd5 29. ♘c3 ♖c8 30. ♘e2 g5 31. h4 ♔g7 32. hxg5 hxg5 33. ♗d3 a5 34. ♖g3 ♔f6 35. ♖g4 ♗d6 36. ♔f1 ♗e5 37. ♔e1 ♖h8 38. f4 gxf4 39. ♘xf4 ♗c6 40. ♘e2 ♖h1+ 41. ♔d2 ♖h2 42. g3 ♗f3 43. ♖g8 ♖g2 44. ♔e1 ♗xe2 45. ♗xe2 ♖xg3 46. ♖a8 ♗c7

Y Karpov abandonó.

EL AJEDREZ Y LAS RELACIONES DE PAREJA

La mujer del Gran Maestro Samisch se divorció de él sin notificárselo, tras volver de un torneo que lo había mantenido fuera de casa durante meses. Sólo había una nota que decía: "No soporto que quieras al ajedrez más que a mí".

CONSEJOS

1. Al bando defensor le interesa, normalmente, cambiar piezas para apaciguar la fuerza atacante de su adversario.
2. Los peones pasados también pueden ser un arma mortífera en el medio juego.
3. No olvides que el ajedrez es un juego y sirve para disfrutar; si sólo te acarrea problemas, deja de practicarlo o cambia de mentalidad.
4. Cuantos más conocimientos tengas sobre el juego del ajedrez, más te gustará.
5. Los planes estratégicos están basados, la mayoría de las veces, en la estructura de los peones.
6. Si te es posible, utiliza los ordenadores para preparar tus partidas y para entrenar; son una buena herramienta de trabajo.
7. Estudia con preferencia las partidas de los Grandes Maestros y no pierdas el tiempo con las de jugadores débiles.
8. Da prioridad absoluta al estudio de las partidas jugadas con aperturas que tú practiques; se debe ser selectivo, ya que actualmente hay un exceso de información.
9. Analiza las partidas de los Grandes Maestros sin mirar sus comentarios. Una vez realizados tus análisis, comprueba en lo que difieren de los comentarios realizados por los jugadores de la partida.
10. Un peón situado en la sexta línea domina habitualmente importantes casillas del adversario y suele propiciar temas tácticos.





"Anand tiene un potencial ajedrecístico ilimitado." (Norwood)

UNA MENTE DE PRODIGIOSA RAPIDEZ

Wiswanathan Anand es actualmente el indiscutible número dos mundial. Su enorme conocimiento de la teoría de las aperturas, su estilo de juego basado en la táctica y la intuición le han llevado a la cima del ajedrez mundial. Es también uno de los jugadores más rápidos de la historia del ajedrez, capaz de calcular complicadas variantes en pocos segundos.

Wiswanathan Anand

Nacionalidad: India.

Nacimiento: En Madrás, 1969.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Características de su juego: Experto en aperturas gracias a su prodigiosa memoria, que le permite conocer en profundidad un gran número de variantes. Excelente táctico con gran intuición. Es además un jugador muy rápido, capaz de analizar complicadas posiciones en pocos segundos.

Mejores torneos: Campeón de mundo juvenil 1987; Tilburg, 1991; Reggio Emilia, 1992; derrotó a Kamsky en 1995 en el torneo de Candidatos de la PCA; Wijk aan Zee, 1998, Linares, 1998.

Hazañas: Superar a Karpov y Kasparov en Reggio Emilia 1992.

Principal derrota: Frente a Karpov en Lausana 1998 por el título mundial.

Vida privada: Lleva una vida sencilla, le gusta la música, hacer deporte y es vegetariano.

Consideración global: Segundo jugador actual del mundo.

PARTIDA 76

Kasparov – Anand
Reggio Emilia, 1992

Defensa Francesa

EL AJEDREZ ES BÁSICAMENTE UNA LUCHA POR LA INICIATIVA

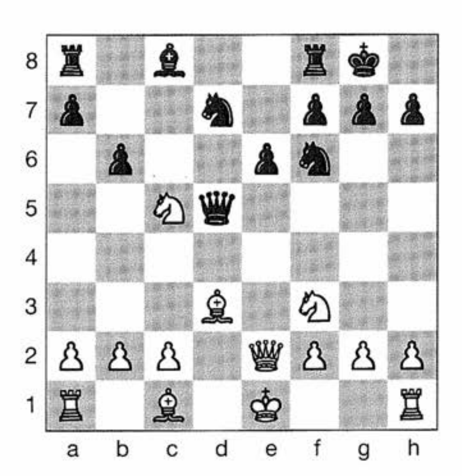
1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘d2 c5 4. exd5 ♕xd5 5. dxc5

La jugada más normal en esta posición es 5. ♘gf3 cxd4 6. ♗c4 y las blancas completan su desarrollo sin problemas.

5. ... ♗xc5 6. ♘gf3 ♘f6 7. ♗d3 0-0 8. ♕e2 ♘bd7 9. ♘e4 b6!

Anand entrega la pareja de alfiles para ganar tiempos en el desarrollo de sus piezas.

10. ♘xc5



10. ... ♕xc5! 11. ♗e3?!

Parece mejor 11. 0-0.

11. ... ♕c7 12. ♗d4 ♗b7 13. 0-0-0

Con el enroque largo Kasparov manifiesta su intención de entrar en un juego complicado.

♘c5! 14. ♗e5

Otra opción era 14. ♗xf6 ♘xd3+ 15. ♖xd3 ♕f4+ 16. ♔b1 ♕xf6, con juego equilibrado.

14. ... ♘xd3+ 15. ♖xd3?!

Si 15. ♕xd3 ♕c6 (15. ... ♕c5? 16. ♗d6 con ventaja blanca) 16. ♗xf6 gxf6 17. ♘d4, con juego confuso.

15. ... ♕c4! 16. ♘d4?!

No era mejor 16. ♔b1?! ♗e4 17. ♖e3 ♕xe2 18. ♖xe2 ♗xf3 19. gxf3 ♘d5, con ventaja negra. Sin embargo, sí podía jugarse 16. ♗xf6 ♕f4+ 17. ♔b1 ♕xf6, con juego equilibrado.

16. ... ♗e4!

Mejor que 16. ... ♕xa2!? 17. ♗xf6 gxf6 con juego complicado.

17. ♖e3 ♕xa2!

Si 17. ... ♕xe2?! 18. ♖xe2 ♗b7, pero no ♗xg2? 19. ♖g1+, con ventaja blanca.

18. ♗xf6

No es bueno 18. ♖xe4 18. ... ♘xe4 19. ♕xe4 ♕a1+ 20. ♔d2 ♕xh1 21. ♕g4 f6 22. ♘xe6 ♖f7 23. ♗xf6 ♖e8! con ventaja del negro.

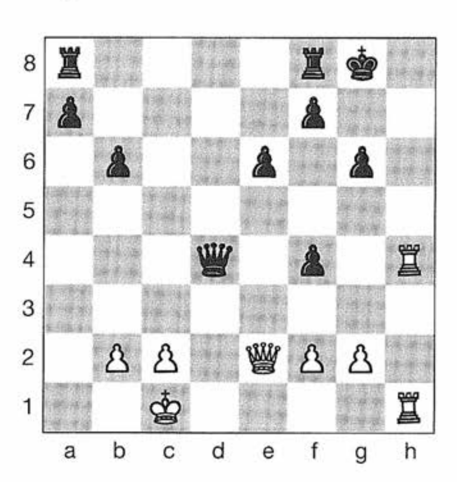
18. ... ♗g6!

Mejor que 18. ... ♕a1+?! 19. ♔d2 ♕xh1 20. ♖xe4 gxf6 21. ♕g4+ ♔h8 22. ♕h4.

19. ♖a3 ♕d5 20. h4

En caso de 20. ♗e5 f6! 21. ♗d6!? ♖fc8! (21. ... ♕xd6 22. ♕xe6+ ♕xe6 23. ♘xe6 con juego igualado) 22. ♕xe6+ (22. c3 ♕xd4 23. ♕xe6+ ♗f7 24. ♕e7 ♕xf2 con ventaja negra) 22. ... ♕xe6 23. ♘xe6 ♖xc2+ 24. ♔d1 ♖c6 con ventaja negra.

20. ... gxf6 21. h5 ♕xd4 22. hxg6 hxg6 23. ♖ah3 f5! 24. ♖h4 f4!



Anand ha encontrado la mejor defensa. No valía 24. ... ♕f6 25. ♕e3 ♖fd8 26. ♕h3 ♔f8 27. ♖h8+ ♔e7 28. ♕a3+ ♔d7 29. ♖d1+ ♔c6 30. ♕a4+ ♔c7 (30. ... ♔b7? 31. ♖d7+ ♖xd7 32. ♕xd7+ ♔a6 33. ♖xa8 con ventaja del blanco) 31. ♖dxd8! ♖xd8 32. ♕xa7+ ♔c6 33. ♖h3 con ventaja del blanco.

25. ♕f3?

En posteriores análisis Kasparov afirmó que la mejor alternativa era 25. g3 ♖ac8 26. gxf4, con las siguientes continuaciones:

A) 26. ... ♕f6 27. ♕e5 (27. ♕e3 ♖c5 28. ♕h3 ♕xh4! 29. ♕xh4 ♖h5 con igualdad) 27. ... ♕xe5 28. fxe5 g5 29. ♖h5 ♖fd8, con juego igualado.
B) 26. ... ♖c5 27. f5 ♕f6 28. fxg6 fxg6 29. ♖h8+ ♕xh8 30. ♕xe6+ ♔g7 31. ♕e7+, con igualdad.

25. ... ♖ac8 26. ♖xf4

Si 26. ♕h3 ♕xf2! 27. ♖h8+ ♔g7 28. ♖h7+ (28. ♕h6+ ♔f6, con ventaja negra) 28. ... ♔f6 29. c3 ♕e3+ con ventaja del negro.

26. ... ♕c5 27. c3 ♔g7 28. ♖hh4 ♕e5 29. g3 ♕e1+ 30. ♔c2 ♖cd8 31. ♖d4 ♕e5 32. ♖hf4 ♕c7 33. ♕e3 e5!-+ 34. ♖xd8 ♖xd8 35. ♖e4 ♖d5 36. g4 b5 37. g5 ♕d6 38. f3 a5 39. ♕e2 ♕e6 40. ♕h2 ♕f5 41. ♕g3 ♕d7 42. ♕e1 b4! 43. cxb4

Si 43. ♖xe5 ♕a4+ 44. ♔c1 bxc3! con ventaja decisiva del negro.

43. ... ♕a4+ 44. b3

Después de 44. ♔c1 axb4 45. ♖xe5 ♖d6 el negro tiene ventaja.

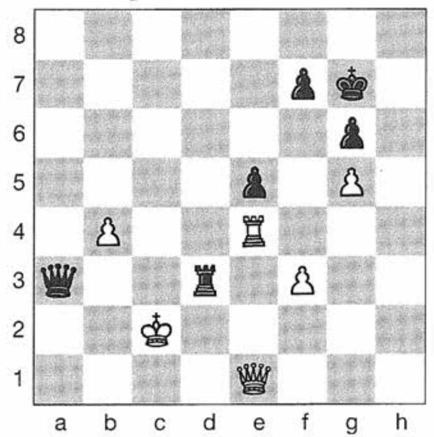
Y si 44. ♔c3 ♕c6+ 45. ♖c4 axb4+ 46. ♔xb4 ♖b5+ 47. ♔c3 ♕xf3+ 48. ♔c2 ♕b3+, con ventaja decisiva.

44. ... ♕a2+ 45. ♔c3

La opción 45. ♔c1 axb4 46. ♕xb4 ♕a1+ 47. ♔c2 ♕d1+ no salvaba a Kasparov de la derrota.

45. ... a4! 46. bxa4 ♕a3+ 47. ♔c2 ♕xa4+ 48. ♔c3 ♕a3+ 49. ♔c2 ♖d3.

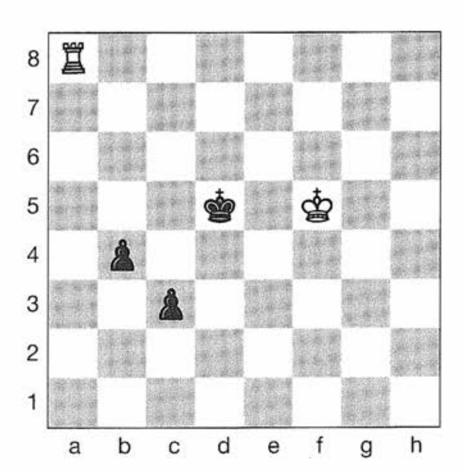
Y Kasparov se rindió.



FINAL

Petrosian – Chetskoski
Minsk, 1976

DOS PEONES PASADOS Y LIGADOS EN LA SEXTA FILA PUEDEN DERROTAR A UNA TORRE EN LA MAYORÍA DE LAS OCASIONES



Dos peones pasados y ligados en la sexta fila pueden derrotar a una torre, pero siempre y cuando se juegue con mucha cautela. En la posición del diagrama, el negro debe hacer las jugadas precisas con su rey si no quiere que se le escape la victoria. La manera de ganar es como sigue:

1. ... b3 2. ♖d8+ ♔c5!

No sería bueno 2. ... ♔c4? 3. ♔e4 b2 4. ♖c8+ ♔b3 5. ♖b8+ ♔c2 6. ♔d4 ♔d2 7. ♖b3 b1♕ 8. ♖xb1 c2 9. ♖b2 ♔d1 10. ♖xc2 ♔xc2.

3. ♖c8+ ♔d4 4. ♖d8+ ♔e3 5. ♖b8 b2 6. ♔e5 ♔f3!

Si el rey intenta apoyar sus peones, curiosamente sólo conseguiría tablas: 6. ... ♔d3? 7. ♔d5 ♔c2? (el negro debe rectificar su error y seguir el único camino ganador 7. ... ♔e3 8. ♔e5 ♔f3!) 8. ♔d4 ♔d2 9. ♖b3 ♔c2 10. ♔c4 y el negro sólo puede conseguir tablas.

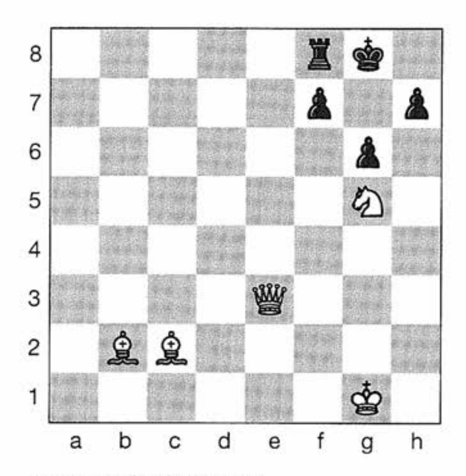
7. ♔f5 ♔e2 8. ♔e4 ♔d1 9. ♔d3 c2 10. ♖h8 c1♘+! 11. ♔c3 b1♕ y el negro gana fácilmente.

MATES TÍPICOS

Mate de Blackburne

Joseph Henry Blackburne (1841-1924) fue uno de los más destacados jugadores británicos de su época. Fue un gran táctico, además de un excelente compositor de problemas.

1. ♕h3 h5 2. ♕xh5! gxh5 3. ♗h7 mate.



EJERCICIO 47

LOS TRES GEMELOS

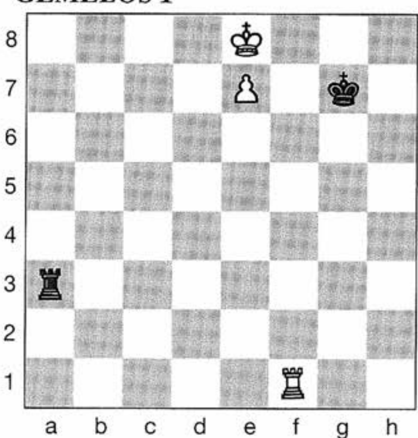
NEGRAS JUEGAN

Los siguientes tres diagramas son casi idénticos; sin embargo, sólo en una de las posiciones se gana.

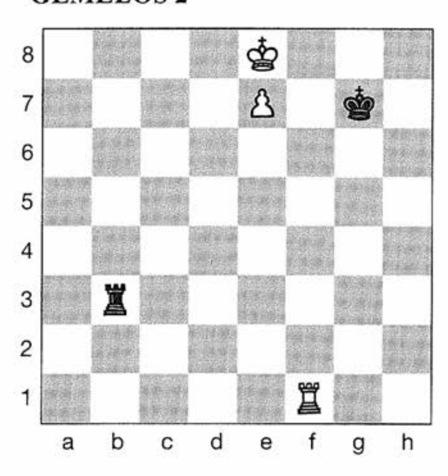
En los tres casos le toca jugar al negro.

¿Podrías decir cuál es la posición ganadora y explicar en cada caso las mejores continuaciones?

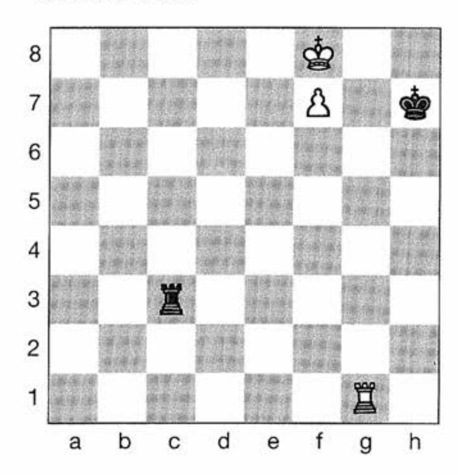
GEMELOS 1



GEMELOS 2



GEMELOS 3



ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

PARTIDA 77

Averbach – Kotov
Zurich, 1953

Defensa India Antigua

¿INTUICIÓN O CÁLCULO?

El tema de la extracción del rey es uno de los temas tácticos más bonitos que se pueden producir en una partida de ajedrez. Este tipo de ataque requiere una gran audacia por parte del bando fuerte, además de unas condiciones de la posición especiales para poder realizar sacrificios.

Es necesario saber que una vez que se entra en el juego táctico lo importante, en muchas ocasiones, no es el material de ventaja, sino la posición activa de las piezas.

1. d4 ♘f6 2. c4 d6 3. ♘f3 ♘bd7 4. ♘c3 e5 5. e4 ♗e7

La jugada g6 es mucho más utilizada en la práctica, ya que otorga un juego más activo para el alfil de casillas negras y además permite controlar la importante casilla f5.

6. ♗e2 0-0 7. 0-0 c6 8. ♕c2 ♖e8 9. ♖d1

El blanco continúa con los esquemas clásicos contra la India de Rey; la diferencia está en que ahora el peón de d6 está defendido por el alfil del negro.

9. ... ♗f8 10. ♖b1!

Con esta jugada el bando blanco inicia una prometedora expansión en el flanco de dama.

10. ... a5 11. d5?!

Una jugada un tanto dudosa que ofrece al negro la posibilidad de cerrar por completo el centro. Por otro lado, se está renunciando también al dominio de la casilla c5, posible base de operaciones del caballo de d7.

11. ... ♘c5 12. ♗e3 ♕c7 13. h3 ♗d7 14. ♖bc1

Defiende la dama contra la amenaza 14. ... cxd.

14. ... g6 15. ♘d2 ♖ab8 16. ♘b3 ♘xb3 17. ♕xb3 c5 18. ♔h2?

El blanco lleva un plan equivocado; está debilitando su flanco de rey.

18. ... ♔h8 19. ♕c2 ♘g8 20. ♗g4 ♘h6 21. ♗xd7 ♕xd7 22. ♕d2 ♘g8 23. g4?

Una pérdida de tiempo, porque no evita f5. Era mejor iniciar un contrajuego en el flanco de dama, con a3-♖b1-b4.

23. ... f5 24. f3 ♗e7 25. ♖g1 ♖f8 26. ♖cf1 ♖f7 27. gxf5?

Se tenía que jugar a la espera de la reacción del negro con ♕e2.

27. ... gxf5 28. ♖g2

Era mejor tomar el peón de f5 para impedir f4.

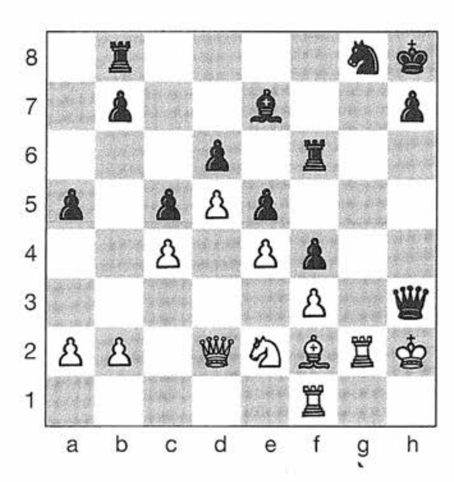
28. ... f4!

La posición blanca empieza a ser muy delicada.

29. ♗f2 ♖f6 30. ♘e2

Para defender el peón de h3 en el caso de ♖h6. Sin embargo, la respuesta del negro es contundente:

30. ... ♕xh3+!!



Una jugada brillante y hermosa. Kotov quizás no calculó todas las variantes, pero tenía la tranquilidad de que al menos seguro que conseguía tablas .

31. ♔xh3 ♖h6+ 32. ♔g4 ♘f6+ 33. ♔f5

En caso de 33. ♔g5 ♖h5 mate.

33. ... ♘d7

Amenazando mate en cuatro jugadas 34. ... ♖f8+ 35. ♔g4 ♖g8+ seguido de ♖f6 mate.

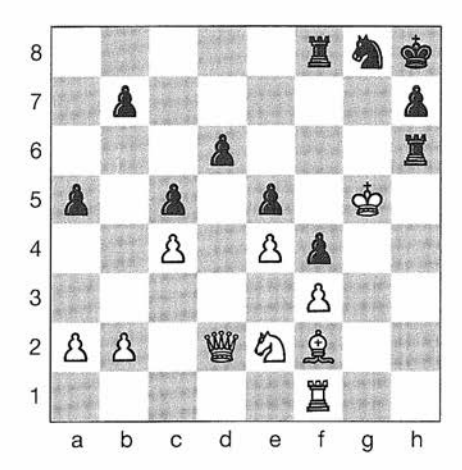
34. ♖g5 ♖f8+ 35. ♔g4 ♘f6+ 36. ♔f5 ♘g8+ 37. ♔g4

Con los apuros de reloj Kotov no vio la jugada ganadora ♗xg5, que luego encontraría tras el control de tiempo.

37. ... ♘f6+ 38. ♔f5 ♘xd5+ 39. ♔g4 ♘f6+ 40. ♔f5 ♘g8+

Por fin se llegó al control de las 40 jugadas.

41. ♔g4 ♘f6+ 42. ♔f5 ♘g8+ 43. ♔g4 ♗xg5! 44. ♔xg5



La posición está perdida por parte del blanco.

Por ejemplo, no valía 44. ♗e3 ♗e7 (44. ... fxe3 45. ♕e1 ♘f6+ 46. ♔f5 ♖g6 47. ♖g1 ♗h4 48. ♔e6 ♗xe1) 45. ♗xf4 exf4 46. ♘xf4 ♖h4+ 47. ♔g3 ♖hxf4.

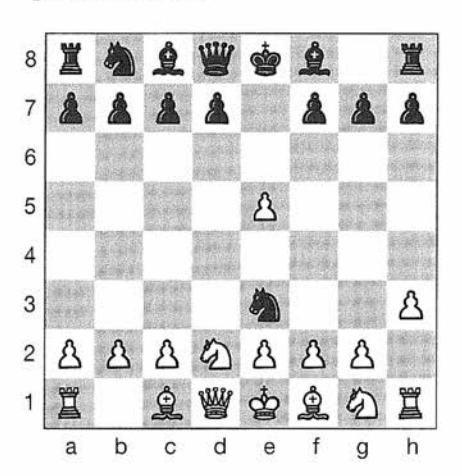
44. ... ♖f7 45. ♗h4 ♖g6+ 46. ♔h5 ♖fg7 47. ♗g5 ♖xg5+ 48. ♔h4 ♘f6 49. ♘g3 ♖xg3 50. ♕xd6 ♖3g6 51. ♕b8+ ♖g8.

LA PARTIDA MÁS CORTA

Apertura de peón de dama

La partida más corta jugada en un torneo internacional de maestros (intentando jugar bien por parte de ambos bandos) es la siguiente miniatura de sólo cuatro jugadas. A pesar de que otras partidas han sido más cortas, ello se ha debido a la extravagancia de uno de los bandos que ha abandonado sin razón lógica en una o dos jugadas. La partida que sigue fue jugada entre Gibaud y Lazard en el torneo de París de 1924. Su desarrollo fue el siguiente:

1. d4 ♘f6 2. ♘d2 e5 3. dxe5 ♘g4 4. h3 ♘e3 el blanco abandona. Evidentemente, no puede comerse el caballo por **♛h4** mate y por tanto pierde la dama.



CONSEJOS

1. El ajedrez es un juego en el que la imaginación es una cualidad básica para la creación de buenas partidas.
2. Dos peones ligados en sexta son más fuertes que una torre en la mayoría de los casos.
3. Si te interesa el resultado de tablas juega con sencillez, pero no con pasividad; son dos conceptos muy distintos.
4. El secreto para ser un buen jugador táctico, además de las condiciones innatas de cada persona, es practicar mucho, solucionar cada día problemas de ajedrez y estudiar partidas brillantes y premios de belleza.
5. Contraatacar en el centro suele ser una buena estrategia ante un ataque en el flanco.
6. Si tienes ventaja de material, trata de cambiar piezas, pero no peones.
7. "El valor de un peón pasado es proporcional al número de piezas que hay sobre el tablero" (Capablanca).

8. “Los finales de peones son los más sencillos de ganar” (Fine).
9. Aprende a diferenciar entre una jugada de desarrollo y una de iniciativa. Desarrollar una pieza no es suficiente; hay que colocarla en la mejor casilla de acuerdo con el plan general de la apertura.
10. Poner una excusa siempre que pierdes no es positivo para tu juego, porque te impide ver con objetividad cuáles son tus errores y debilidades para intentar superarlos.





"La búsqueda de la verdad en el juego concreto de carácter agudo siempre me ha fascinado" (Shirov)

EL SUCESOR DE TAL

Alexei Shirov se puede considerar en muchos sentidos como el sucesor de Mijail Tal. Natural de Riga, como el ex campeón mundial, dotado de una capacidad táctica fuera de lo normal, amante de los riesgos y de las entregas espectaculares, Shirov se ha convertido en uno de los mejores jugadores actuales de la elite mundial. Nacionalizado español, ha participado ya con nuestro equipo olímpico como primer tablero.

Alexéi Shirov

Nacionalidad: Nacionalizado español.

Nacimiento: En Riga (Letonia), el 14 de julio de 1972.

Titulación: Gran Maestro Internacional.

Mejores torneos: Campeón del mundo de cadetes en 1988; Val Maubuée, 1990; Biel, 1991; Londres, 1991; Mónaco, 1998; segundo clasificado en Linares, 1998.

Características de su juego: Imaginativo, táctico, original y audaz.

Hazañas: Ganar a Kramnik y clasificarse para el campeonato del Mundo de la WCC.

Principal debilidad: Es un tanto irregular en su juego.

Vida privada: Se casó con una mujer de nacionalidad argentina, de la que está actualmente separado. Vive en Tarragona.

Legado: Ha escrito un excelente libro llamado *Fuego en el tablero.*

Consideración global: Dada su juventud, es uno de los jugadores con mayor proyección para aspirar al campeonato del Mundo.

PARTIDA 78

INTENTA CALCULAR SIEMPRE QUE PUEDAS UNA JUGADA MÁS QUE TU ADVERSARIO

Kamsky – Shirov
Campeonato mundial por equipos, 1988

Defensa Eslava

En la siguiente partida se puede comprobar la capacidad de Shirov para calcular más profundamente que su contrincante. Esta espectacular partida muestra la "temeridad" de Shirov enfrentándose a todo tipo de amenazas contra su rey sin enrocar. El mérito es doble ya que su adversario, el actualmente retirado Gata Kamsky, es uno de los jugadores más fuertes del mundo. Esta brillante victoria le valió un premio a la partida más bella del campeonato.

1. d4 d5 2. c4 c6

La Defensa Eslava del Gambito de Dama Rehusado es una de las defensas predilectas, actualmente, de algunos Grandes Maestros.

3. ♘c3 ♘f6 4. ♘f3 e6 5. ♗g5 dxc4 6. e4 b5

La variante Botvinnik de la Eslava conlleva un juego complicado para ambos bandos. La supremacía blanca en el centro se ve compensada en parte por la mayoría de peones en el ala de dama.

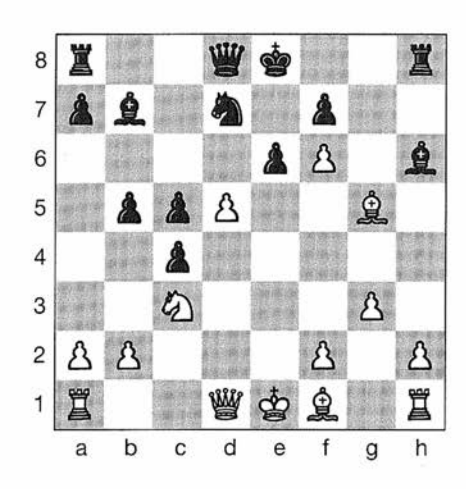
7. e5 h6 8. ♗h4 g5 9. ♘xg5 hxg5 10. ♗xg5 ♘bd7 11. exf6 ♗b7

Uno de los principales axiomas del ajedrez se vuelve a cumplir: el desarrollo es muchas veces más importante que el material.

12. g3

Otra opción era 12. ♗e2 ♕b6 13. 0-0 0-0-0 14. a4 b4, con posibilidades de ataque por parte de ambos jugadores.

12. ... c5 13. d5 ♗h6!



El cambio de alfiles favorece al bando negro que elimina una pieza atacante de su adversario. Lo más habitual en esta posición era ♕b6.

14. ♗xh6 ♖xh6 15. ♕d2 ♕xf6!

Muy buena jugada: toma un peón, defiende la torre amenazada y posibilita el enroque largo.

16. 0-0-0 ♔f8!

El lugar donde el rey está más seguro. Con la columna "e" semiabierta era peligroso dejar el rey donde estaba y el enroque largo tampoco ofrecía al negro suficiente seguridad.

Otra opción era 16. ... ♗xd5 17. ♘xd5 exd5 18. ♗g2 ♘b6 19. ♕e3+ ♔f8 20. ♕xc5+ ♔g8 21. ♕d4 ♖e8 y las posibilidades están equilibradas.

17. f4

En caso de 17. ♘e4 ♕g6 el negro no tiene el problema del jaque en d6, ya que movió su rey a f8.

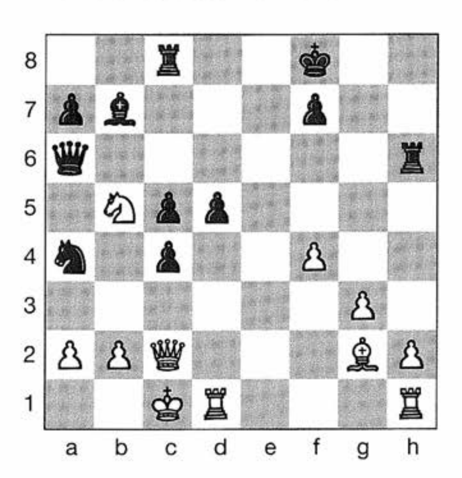
17. ... ♘b6 18. ♗g2 exd5 19. ♕f2

Si 19. ♘xd5 ♗xd5 20. ♗xd5 ♖d8 21. ♕g2 c3 y el negro está mejor.

19. ... ♖c8 20. ♘xb5?

Esto es un error, era mucho mejor 20. g4 ♕h4 21. ♕xh4 ♖xh4 22. h3 ♖d8 23. ♘xb5 y el juego está más o menos equilibrado.

20. ... ♘a4 21. ♕c2 ♕a6!



El negro ha conseguido llevar parte de su artillería al flanco de dama, donde por lógica debe atacar. Con esta jugada defiende su caballo y ataca el de su contrincante.

22. ♘a3 c3

Lo importante en esta posición es abrir líneas de ataque, cueste lo que cueste.

23. ♗xd5

Contra 23. bxc3, la mejor jugada era 23. ... ♕a5 24. ♘b1 ♖b8 25. ♗xd5 ♗xd5 26. ♖xd5 ♖hb6 con ventaja decisiva.

23. ... ♘xb2 24. ♕f5

Con la intención de crear algún contrajuego en el flanco de rey.

La jugada 24. ♗xb7 daba lugar a un hermoso mate: 24. ... ♕xa3 25. ♗xc8 ♘c4+ 26. ♔b1 ♖b6+ 27. ♔a1 ♕b2+ 28. ♕xb2 cxb2+ 29. ♔b1 ♘a3 mate.

24. ... ♖f6 25. ♕h7 ♕xa3!!

Shirov ha calculado todos los molestos jaques de la dama y entra en esta complicada variante.

26. ♕h8+ ♔e7 27. ♖he1+ ♔d7 28. ♕h3+

Tampoco es mejor 28. ♗e6+ ♔c6 29. ♗d5+ ♔b5, y el negro gana.

28. ... ♔d6 29. ♗xb7+ ♘xd1+ 30. ♔xd1 ♕xa2!

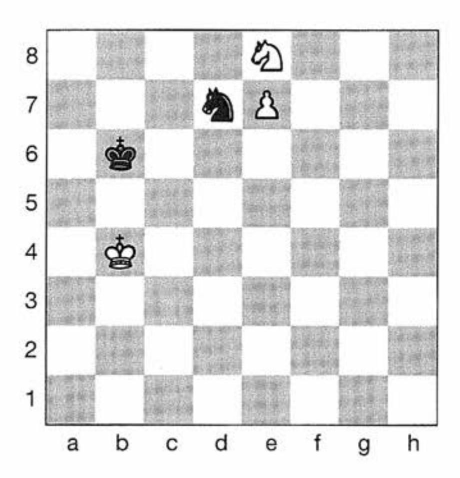
Amenaza mate, además de c2+.

31. ♕g2 ♕b1+.

El blanco abandonó, ya que si 32. ♔e2 ♖e6+ 33. ♔f3 ♕xb7+ 34. ♔f2 ♕xg2+ 35. ♔xg2 el negro se queda con torre y peón de ventaja.

FINAL

Halberstadt, 1938



1. ♔a3!!

A veces la jugada más sorprendente es la mejor de todas. El rey maniobra hacia atrás para seguir el camino más correcto.

1. ... ♔c5

Después de 1. ... ♔a5 2. ♔b2 ♔a4 3. ♔a2 ♔b4 (3. ... ♔a5 4. ♔a3 ♔b6 5. ♘c7 ♘f6 6. ♘d5+) 4. ♘c7 ♘f6 5. ♘d5+ ganando.

Si 1. ... ♔a7 2. ♔b2 ♔b8 3. ♔c2 ♔a7 4. ♔d2 ♔b8 5. ♔e2 ♔a7 6. ♔f2 ♔b8 7. ♔g3 ♔a7 8. ♔f4 ♔b6 9. ♔f5 ♔c6 10. ♘f6 ♘xf6 11. ♔xf6 ♔d7 12. ♔f7 ganando.

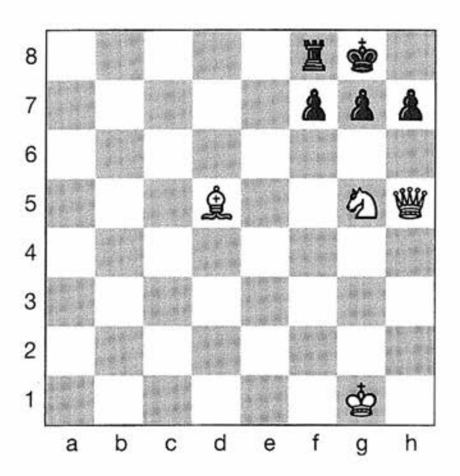
Si 1. ... ♔c6 2. ♔a2!! ♔b6 3. ♘c7 ♘f6 4. ♘d5+ ganando.

2. ♘d6 ♘f6 3. ♘e4+ ganando.

MATES TÍPICOS

Mate del Greco

Gioacchino Greco (1600-1634), conocido también como el Calabrés, publicó una serie de problemas entre los que se encuentra el que veremos a continuación.



1. ... h6 2. ♗xf7+ ♔h8

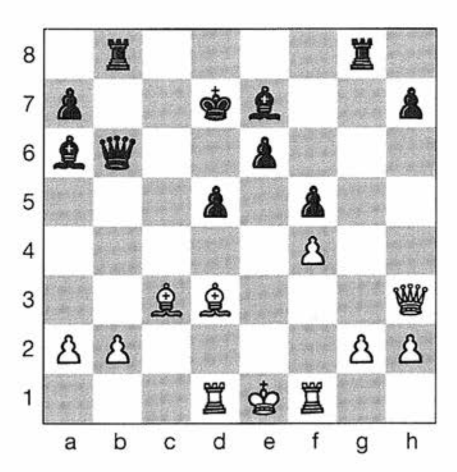
Si 2. ... ♖xf7 3. ♕xf7+ ♔h8 4. ♕f8 mate.

3. ♕g6 hxg5 4. ♕h5 mate.

EJERCICIO 48

Regio – Mieses
Montecarlo

JUEGAN LAS NEGRAS Y GANAN



Juegan las negras y ganan. ¿Cuál es la mejor continuación para las negras?

ANÉCDOTAS Y CURIOSIDADES

EL EXTRAÑO FENÓMENO POLGAR

El fenómeno Polgar va más allá del tema estrictamente ajedrecístico. Los padres de Judit, Sofía y Susan decidieron educar a sus hijas de un modo nada convencional. Las niñas sólo iban al colegio para realizar los exámenes, pero eran educadas de una manera integral en su propia casa y el ajedrez era una de las asignaturas básicas de su aprendizaje. Basándose en la teoría de que el genio no nace sino que se hace, los padres de las hermanas Polgar, pedagogos de profesión, pusieron en práctica sus teorías y el resultado ha sido magnífico. Sus hijas han tenido un desarrollo intelectual óptimo y se han convertido en personas, no sólo bien preparadas, sino también extravertidas y alegres que disfrutan con lo que hacen.

JUDIT POLGAR

Judit es sin duda la mejor jugadora de la historia del ajedrez. También es la única que ha podido codearse con los jugadores de elite de su época. Nació en Budapest el 23 de julio de 1976. Fue medalla de oro en las Olimpiadas de Salónica (Grecia) 1988 y Novi Sad (Yugoslavia, 1990). En 1991 se proclamó campeona absoluta de Hungría y se convirtió en el Gran Maestro más joven de la historia del ajedrez. Fue primera en los torneos de Hastings 1993, Madrid 1994, León 1996 y fue quinta en Linares 1997.

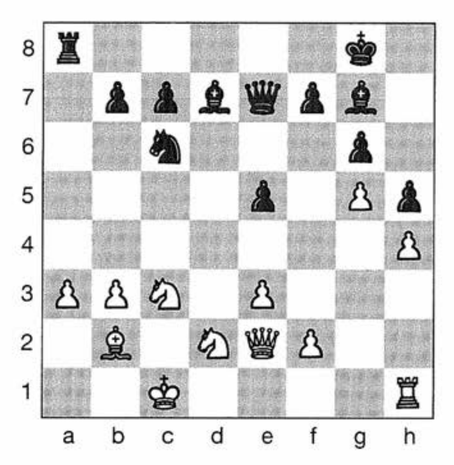
¿SERÍAS CAPAZ DE JUGAR COMO LAS HERMANAS POLGAR?

A continuación os proponemos que resolváis una serie de remates que protagonizaron en su día las hermanas Polgar.

EJERCICIO 49

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

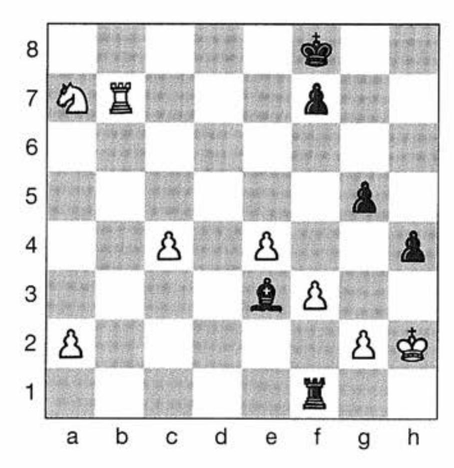
A. Kolev – Judit Polgar
Budapest, 1993



EJERCICIO 50

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

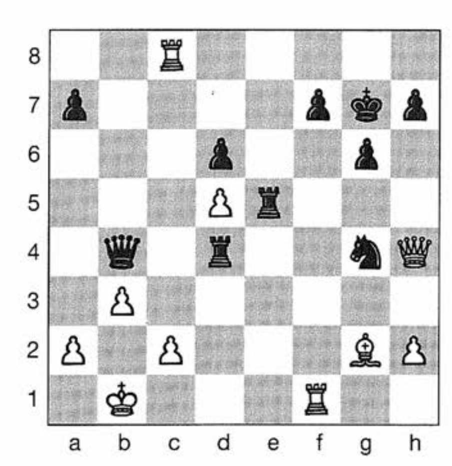
J. Timman – Judit Polgar
París, 1992



EJERCICIO 51

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

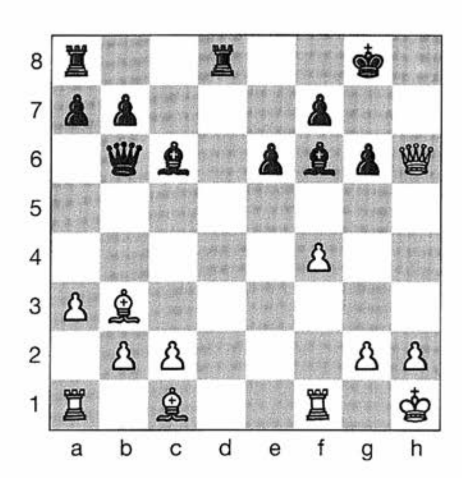
Judit Polgar – J. L. Fernández
Dos Hermanas, 1993



EJERCICIO 52

NEGRAS JUEGAN Y GANAN

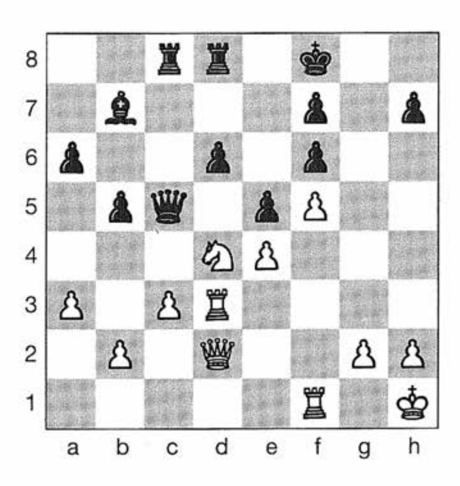
S. Stefanova – Sofía Polgar
Teteven, 1984



EJERCICIO 53

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

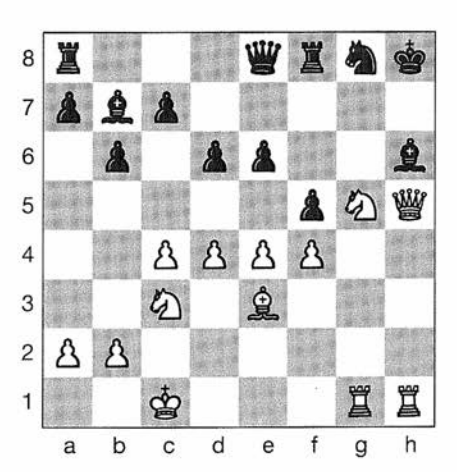
Sofía Polgar – L. Felegyhazi
Tapolca, 1986



EJERCICIO 54

BLANCAS JUEGAN Y GANAN

Susan Polgar – A. Pollak
Budapest, 1982



LA APERTURA DE HERSIGNI

En París, un jugador llamado d'Hersigni jugaba con negras la siguiente apertura: 1. e4 a5 2. d4 ♖a6??, perdiendo dos tiempos para entregar además la calidad. Marshall no vaciló en comerse la torre y perdió. D'Hersigni volvió a jugar esta defensa en unas simultáneas contra Capablanca. Pero el genial cubano no se comió la torre y jugó 3. ♗c4; entonces d'Hersigni le llamó la atención:

– Perdone, maestro, ¿se ha dado cuenta de que le ofrecía una torre?

– Gracias, lo he visto bien, pero no me interesa comer ahora una torre que es una pieza de defensa por una mía de ataque; pero no se preocupe, la capturaré oportunamente –respondió Capablanca.

La victoria de Capablanca se produjo en pocas jugadas, como no podía ser de otra forma.

CONSEJOS

1. Intenta calcular siempre una jugada más que tu contrincante. Debes profundizar todo cuanto te permita tu tiempo, especialmente en los momentos críticos de la partida.
2. Cuando pierdas una partida, trata de averiguar qué características tenía la posición en aquel momento para inducirte a cometer el error que te costó la derrota.
3. Es más importante no cometer errores que hacer maravillosas jugadas. Recuerda que no se ganan las partidas por hacer buenas jugadas; en cambio, sí que se pierden por hacerlas malas.
4. Sólo empiezas a saber a jugar un poco de ajedrez cuando eres consciente de lo que te falta por aprender.
5. "El ajedrez es como la vida, hay que pensar primero y después actuar" (H. Arévalo).
6. Es aconsejable que te levantes de vez en cuando durante la partida para descansar, pero asegúrate cuando vuelvas a jugar de que estás de nuevo concentrado en la partida.
7. "El juego del ajedrez es la piedra de toque del intelecto" (J.W. Goethe).
8. Cada apertura o defensa suele presentar unos sacrificios típicos que se repiten. Averigua cuáles son las entregas características de las aperturas que juegues. Por ejemplo, en la siciliana son habituales los sacrificios de torre por caballo en la casilla c3 por parte del negro y también el sacrificio del caballo blanco en d5 por parte del blanco.
9. No te preocupe reconocer tus errores: es la única manera de evitarlos en el futuro.
10. Cuando juegues un final de alfiles de diferente color y tengas ventaja, no cambies el resto de tus piezas si las tienes.

CONSEJOS GENERALES

1) Siempre se deben analizar las partidas después de haberlas jugado. Es mejor hacer un análisis previo en solitario y después permitir que tus compañeros de club y amigos te ayuden a comentar tu partida.

2) Intenta pensar siempre una jugada más de lo que tú crees que es necesario; a veces ahí se encuentra la diferencia entre una victoria y una derrota.

3) Nunca cuentes el material fuera del tablero, sino sólo las piezas que quedan dentro de él.

4) Ten en cuenta que cada vez que avanzas un peón dominas unas nuevas casillas, pero dejas de dominar otras.

5) A pesar de que las reglas de la apertura aconsejan enrocarse lo antes posible, en algunas aperturas esperar un tiempo prudencial puede ser una buena estrategia.

6) Juega siempre de acuerdo con un plan y respóndete a esta pregunta: ¿dónde estarían mejor colocadas mis piezas dentro de unas cuantas jugadas?

7) Cuando tengas un peón aislado, trata de jugar agresivamente en el medio juego, ya que en caso de llegar a un final estarás en desventaja.

8) Para que un ataque prospere, el número de piezas atacantes debe ser, por regla general, superior a las que defienden.

9) Nunca juegues para hacer tablas o para ganar, sino simplemente limítate a hacer cada vez la mejor jugada que requiera la posición.

10) Cuando pierdas una partida, trata de averiguar qué características tenía la posición en aquel momento, para inducirte a cometer el error que te costó la derrota.

11) Es más importante no cometer errores que hacer maravillosas jugadas. Recuerda que no se ganan las partidas por hacer buenas jugadas, en cambio sí que se pierden por hacerlas malas.

12) Sólo empiezas a saber a jugar un poco al ajedrez cuando sabes lo que te falta por aprender.

13) Hay que intentar siempre ser lo más objetivo posible ante una posición. A veces hay que conformarse con defenderse y no "forzar" la partida.

14) Todas las piezas de tu adversario son importantes; para evitar sorpresas, no te concentres sólo en una única parte del tablero.

15) Antes de empezar la partida, asegúrate de que las condiciones del material de juego y el mobiliario son los adecuados. Infórmate también de dónde se encuentran los lavabos.

16) Asegúrate de que conoces el reglamento de la competición; conoce en especial los controles de tiempo y señálalos en tu planilla.

17) Si te interesa el resultado de tablas, juega con sencillez, pero no con pasividad; son dos conceptos muy distintos.

18) El secreto para ser un buen jugador táctico, además de las condiciones innatas de cada persona, es practicar mucho, solucionar cada día problemas y mirar partidas brillantes.

19) Contraatacar en el centro suele ser una buena estrategia ante un ataque en el flanco.

20) Si tienes ventaja de material, trata de cambiar piezas, pero no peones.

21) Cuando tengas desventaja de material, trata de cambiar peones.

22) Cuando juegues contra jugadores más fuertes que tú, intenta complicar la posición, no de simplificarla, ellos también pueden equivocarse.

23) Trata de anotar las jugadas en tu planilla cuidadosamente, ya que después es muy molesto intentar reconstruirla y no poder hacerlo por estar mal anotada la partida.

24) Para aprender a jugar bien, acepta los desafíos que te plantee la partida. En vez de pedir o aceptar unas tablas rápidas juega la posición a ver lo que pasa. Si ves un sacrifico interesante, juégalo; no te quedes con las ganas por miedo.

25) No tengas en cuenta el ELO de tus contrincantes a la hora de enfrentarte a ellos. Tú debes jugar lo mejor que sepas. Ten en cuenta que ningún ajedrecista por fuerte (incluidos los campeones mundiales) que sea lo puede calcular todo y por tanto también se equivocan.

26) No abras o permitas que tu contrincante abra las columnas centrales si tu rey está sin enrocar.

27) En ajedrez también es cierto, la mayoría de las veces, el viejo dicho de que la mejor defensa es un buen ataque.

28) Nunca juegues pasivamente si quieres poner trabas a la victoria de tus adversarios.

29) Ten bien protegida la fila donde esté enrocado tu rey, ya que en ella se producen posibilidades tácticas.

30) Si no sabes qué plan seguir, intenta simplemente mejorar la posición de tus piezas.

31) Una debilidad sólo es tal cuando puede ser explotada por el adversario.

32) Saber el momento exacto en que las reglas tienen su excepción es una de las características de los grandes jugadores.

33) La superioridad de peones en el flanco alejado del rey supone una ventaja incuestionable en el final de partida.

34) No te aferres a una ganancia de material hasta el final de la partida; muchas veces la posición hay que ganarla devolviendo la ventaja material a cambio de otro tipo de ventaja.

35) El valor de las piezas varia en función de la posición en cada momento del juego. Adapta las normas conocidas a cada nueva situación.

36) En ajedrez hay jugadas buenas o malas; las jugadas "lógicas" o "naturales" tienen tantas excepciones que nunca debemos jugar mecánicamente.

37) Intenta jugar con jugadores más fuertes que tú para aprender más y mejor, pero intenta que esa superioridad no sea muy grande pues puede ser una pérdida de tiempo para ti y tu adversario.

38) Ten siempre un comportamiento ético en una sala de juego de ajedrez y durante tus partidas.

39) Para mejorar tu ajedrez el principal consejo es que practiques, que intentes jugar contra todo tipo de adversarios. La mejor manera de lograrlo es hacerte socio de un club de ajedrez y participar en los torneos organizados por la federación del lugar donde vivas.

40) El estudio de las partidas de los jugadores clásicos es una de las mejores maneras de aprender los principios fundamentales del juego.

41) Contrariamente a lo que muchos piensan, el aprendizaje de los finales de partida es un paso primordial para tener un dominio del juego del ajedrez. Estudiar finales es más efectivo que memorizar variantes de apertura.

42) Ante un ataque suele ser una buena estrategia intentar cambiar piezas.

43) El orden de las jugadas en ajedrez es muy importante; ten cuidado en no transponer jugadas.

44) El cálculo de variantes no hay que mezclarlas. Primero analiza una línea de juego y cuando la hayas agotado empieza con otra.

45) No se trata de hacer siempre la mejor jugada, sino cualquiera que nos proporcione ventajas siguiendo un plan lógico.

46) El valor de las piezas siempre es relativo y depende de la posición en el tablero en cada momento.

47) El jaque a la descubierta es el bombardero del tablero de ajedrez.

48) Cuando tu contrincante haga una jugada, lo primero que debes entender es el porqué de ese movimiento.

49) Una pieza, aunque esté clavada, puede seguir ejerciendo una función en la partida.

50) Cuando realices un cambio de piezas, observa si se ha creado alguna debilidad en tu estructura de peones o en la de tu contrincante.

51) Una buena forma física es una manera óptima para aguantar las presiones a que te ves sometido durante la partida.

52) Busca un Gran Maestro con el que te identifiques en su forma de jugar y utilízalo como modelo a seguir.

53) No olvides que el ajedrez es un juego y sirve para disfrutar; si sólo te acarrea problemas, deja de practicarlo o cambia de mentalidad.

54) Cuantos más conocimientos tengas sobre el juego del ajedrez, más te gustará.

55) Los planes están basados la mayoría de las veces en la estructura de peones.

56) Si te es posible, utiliza los ordenadores para preparar tus partidas y para entrenar; son una buena herramienta de trabajo.

57) Estudia sólo las partidas de los Grandes Maestros y desecha las demás.

58) Da prioridad absoluta a las partidas jugadas con aperturas que tú practiques; se debe ser selectivo, ya que actualmente hay un exceso de información.

59) Analiza las partidas de los GM sin mirar sus comentarios. Una vez realizados tus análisis, comprueba en lo que difieren de los comentarios realizados por los jugadores de la partida.

60) Todas las aperturas pueden ser buenas siempre que entiendas su significado con profundidad y las juegues correctamente.

61) Es necesario dominar el centro por los siguientes motivos:

a) El dominio del centro permite una movilidad superior de tus piezas.

b) Restringe la movilidad de las piezas de tu contrincante.

c) El centro es una base de operaciones para cualquier ataque o contraataque.

d) Cualquier pieza, exceptuando la torre, tiene más poder desde el centro.

e) Te proporciona ventaja de espacio.

f) Las aperturas irregulares tienen en común la cesión del centro al adversario. Según Reinfeld: "Las aperturas irregulares hay que considerarlas como lo que son: malas aperturas".

62) Las condiciones para iniciar un ataque han de ser alguna o varias de las siguientes:

a) Que el jugador que defiende no domine el centro.

b) Que la dama defensora esté desplazada del escenario de la lucha y no pueda defender a su rey.

c) Que haya superioridad de piezas atacantes.

d) Que existan debilidades en el enroque del contrincante.

e) Que domines las columnas abiertas con tus torres.

63) Es de vital importancia conocerte a ti mismo y saber qué tipo de aperturas te conducen a un juego acorde con tus gustos y estilo de juego.

64) Es importante, en caso de ser posible, conocer el estilo de nuestro contrincante para encarrilar la partida por caminos desagradables para él.

65) El ajedrez es divertido, pero es más divertido cuando uno gana, por eso aunque se trate de un entretenimiento, si quieres sacarle todo su jugo debes esforzarte por mejorar.

66) Cuando la situación es ventajosa, no debemos precipitarnos por ganar rápido la partida.

67) Si se tiene ventaja, es más fácil encontrar planes estratégicos que si se está en inferioridad.

68) Cuando nuestro contrincante tiene ataque, se debe intentar cambiar las piezas, en particular, las damas.

69) Si se tiene clara ventaja material, no debemos arriesgarnos en complicar el juego, al contrario debemos simplificarlo.

70) Si un jugador tiene muchos planes para elegir, quiere decir que su posición es buena; cuando estás inferior, las jugadas suelen ser obligadas.

71) Una de las habilidades más importantes del ajedrecista debe ser saber encontrar las debilidades del adversario para en base a ellas crear un plan ganador.

72) No se debe atacar si nuestro contrincante no tiene algún punto débil. Entonces lo que se tiene que hacer es intentar crear debilidades para luego atacarlas.

73) Siempre existe alguna casilla de nuestro adversario que es más débil que las demás. Sobre ese objetivo debemos dirigir nuestro ejército.

74) Una pieza indefensa suele ser siempre un objetivo a explotar.

75) En ajedrez debemos intentar tener un objetivo lo más claro posible; si estamos cambiando continuamente de plan, no obtendremos buenos resultados.

76) Si conduces las piezas blancas, debes intentar ganar; no debes jugar a tablas, ya que la victoria es más difícil de obtener con las piezas negras.

77) No suele haber muchas jugadas perfectas. Es decir, toda jugada suele tener sus pros y sus contras. Muchas veces debemos ceder una ventaja para obtener otra que nosotros consideramos superior.

78) No es conveniente que una pieza defienda más de un punto, ya que se puede producir una sobrecarga que dé origen a temas tácticos.

79) Los puntos más importantes de una columna dominada son la séptima y octava fila.

80) Ante una columna abierta debemos proceder a ocuparla con nuestras torres y si es posible doblarlas en esa columna.

81) Si colocamos nuestras dos torres y la dama en una columna abierta, debemos intentar que las torre estén situadas delante de la dama, a no ser que la dama pueda obtener algún beneficio colocándola delante.

82) Nunca debe cambiarse una pieza activa por una pasiva.

83) Para poder ganar una pieza atacada por lo menos debe haber un atacante más. Si el número de atacantes es igual al número de defensores, el que toma primero pierde material.

84) Cuando el rey contrario pierde el enroque, hay que intentar atraerlo hacia el centro aunque sea a base de sacrificios.

85) El enroque largo suele presentar más debilidades que el enroque corto.

86) Cuando existen enroques en bandos opuestos, la lucha suele ser a muerte.

87) Según Lasker, cuando nuestro caballo no puede estar ubicado en f3 o en f6 defendiendo h2 o h7 tenemos el recurso de defender estos puntos desde un caballo situado en f1 o f8.

88) Ante un final de damas y torres es conveniente dejar una salida a nuestro rey para no recibir el mate en la primera u octava fila.

89) Dejar a nuestro rey en el centro del tablero suele ser peor que dejarlo enrocado aunque el enroque esté debilitado.

90) El punto más débil al iniciar la partida es f2 para las blancas y f7 para las negras, ya que está defendido sólo por el rey.

91) Cuando tenemos ventaja y nos lanzamos al ataque debemos acordarnos de mantener a nuestro rey seguro.

92) A veces la desventaja material está compensada por la ventaja en la iniciativa, el ataque o el tiempo.

93) "Cuando se agotan las jugada buenas, hay que echar mano de las malas." Hay posiciones en que no tenemos más remedio que hacer jugadas únicas aunque no sean todo lo buena que querríamos. Éste es el momento de intentar complicar la vida a nuestro contrincante con celadas o jugadas inesperadas.

94) No hay que desmoralizarse por hacer malas jugadas; todos los grandes maestros, incluidos los campeones mundiales, comenten errores.

95) Se debe intentar el conocimiento del ajedrez en sus aspectos tácticos y estratégicos, ya que una partida táctica se puede convertir en estratégica y viceversa.

96) En cualquier posición hay que descartar primero las jugadas que no son naturales (por ejemplo, los sacrificios), para pasar después a pensar en las más lógicas. El motivo es no vernos nunca sorprendidos por nuestro adversario.

97) No es conveniente poner nuestro rey o nuestra dama en la misma columna que una torre adversaria, aunque haya piezas por medio, ya que pueden existir el peligro de las clavadas o las descubiertas.

98) Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, pero no hay que olvidar que el mejor ataque empieza por una buena defensa de nuestro ejército.

99) La mejor manera de mantener una pieza centralizada es cuando la apoya uno de nuestros peones y sin embargo no puede ser desalojada por un peón contrario.

100) Si una pieza mayor ataca un punto defendido por una pieza menor es como si no existiera ese ataque, ya que normalmente no podremos llevar a cabo esa amenaza.

101) Una amenaza de mate a veces se para con otro mate más rápido que el de nuestro adversario. Que tu ataque no te haga olvidarte del de tu adversario.

102) Cuando realizamos una incursión en el campo enemigo, hay que asegurarse una retirada.

103) Hay que desconfiar siempre de los "regalos" de nuestro adversario.

104) Debemos controlar las maniobras de caballo visualizando los caminos que puede recorrer.

105) Las piezas más potentes en el centro del tablero son los caballos y la dama.

106) Las jugadas simétricas en la apertura no pueden seguir indefinidamente, ya que en caso contrario el blanco siempre quedará con ventaja.

107) Si te plantean una apertura que no conoces, debes seguir los principios generales sobre el desarrollo de las piezas y dominio del centro.

108) En las aperturas en necesario saber los planes a seguir más que las jugadas concretas.

109) Es peor una pieza desarrollada en una mala casilla que una pieza sin desarrollar.

110) Cuando se inicia una ataque en el flanco, se debe tener el centro bien protegido o cerrado para que nuestro adversario no consiga un contraataque es esa parte del tablero.

111) Si se domina el centro con peones, se debe colocar las piezas de tal forma que apoyen un posible avance para invadir el terreno enemigo.

112) En el juego posicional no debe perderse el tiempo en calcular largas variantes sino de buscar las mejores casillas para las piezas y conseguir una estructura óptima de peones.

113) La valoración de una posición se debe basar en los siguientes conceptos básicos:

a) Superioridad material.

b) Estructura de peones.

c) Debilidades de ambos bandos.

d) Actividad de las piezas.

e) Seguridad de los reyes.

f) Ventaja de espacio e iniciativa.

g) Posibles rupturas.

h) Tiempos de desarrollo.

i) Posibilidades tácticas, empezando por las variantes obligadas de cambios, sacrificios, etc.

114) Cuanto menor es el valor de la pieza que bloquea un peón pasado más efectivo resulta.

115) En algunas posiciones donde existe mayoría de peones en un flanco, el bando con minoría puede realizar un ataque avanzando sus peones para

atacar la base de peones contraria y aprovechar la columna o columnas abiertas adyacentes. Este tipo de jugadas se denomina "ataque de las minorías".

116) Las líneas de juego deben revisarse mentalmente tanto como sea preciso hasta estar seguro de que no existe ningún error de cálculo, ya que un fallo en una jugada puede significar perder la partida.

117) En la medida de tus posibilidades, intenta averiguar toda la información posible sobre tu adversario (edad, estilo de juego, aperturas preferidas, etc.); eso te puede proporcionar una ventaja de tipo psicológico.

118) La fortaleza de las piezas no se mide sólo por las casillas que dominan, sino por las que pueden llegar a dominar.

119) El medio juego es la fase de la partida donde puedes expresar mejor tu creatividad; aprovecha para ser imaginativo.

120) Juega de acuerdo con tu estilo natural, y conduce la partida hacia el tiempo de juego que a ti te interesa. No quieras, por ejemplo, jugar posicionalmente si eres un jugador combinativo y viceversa.

121) Juega siempre sin miedo, pero nunca con soberbia ni precipitación.

122) Para ganar una partida hay que aprender a desequilibrar el juego a tu favor. Si consigues pequeñas ventajas posicionales, éstas se irán acumulando hasta crear debilidades insalvables para tu contrincante.

123) En el medio juego, plantéate siempre la posibilidad de jugar un final favorable; no siempre se puede ganar con una brillante combinación de mate. La comprensión adecuada en la transición del medio juego al final es uno de los elementos esenciales del juego del ajedrez.

CONSEJOS SOBRE APERTURAS

124) Estudia las aperturas analizando muchas partidas sobre una determinada variante que quieras jugar. Cuando tengas una idea general consulta la teoría de aperturas, pero no al revés.

125) Es necesario comprender la "filosofía" de las aperturas, sus ideas fundamentales. Aprender jugadas de memoria sin entenderlas no sirve para nada.

126) Limítate a estudiar con profundidad unas pocas aperturas. Hay que saber un poco de todo y profundizar en dos o tres aperturas con blancas y con negras.

127) No aceptes la teoría de aperturas como infalible, pueden existir nuevas posibilidades no analizadas hasta ese momento.

128) Busca aperturas que se adapten a tu manera de ser y con las que te sientas a gusto.

129) Cada apertura o defensa suele tener unos sacrificios típicos que se repiten; averigua cuales son las entregas características de las aperturas que

juegues. Por ejemplo, en la siciliana son habituales los sacrificios de torre por caballo en la casilla c3 por parte del negro y también el sacrificio del caballo blanco en d5.

130) Enrocar lo antes posible suele ser un buen criterio, pero en algunas posiciones es mejor esperar un cierto tiempo para saber por donde vendrán los "tiros".

131) En la apertura trata de movilizar tus piezas antes que tus peones.

132) Diferencia entre una jugada de desarrollo y una de iniciativa. Desarrollar una pieza no es suficiente, hay que colocarla en la mejor casilla de acuerdo con el plan general de la apertura.

133) Evita mover una misma pieza varias veces en la apertura, aunque ten en cuenta que pueden haber excepciones, como es el caso de la defensa Alekhine.

134) Busca un buen jugador que se adapte a tus aperturas y manera de jugar al ajedrez y conviértelo en tu modelo. Copiar de los grandes ajedrecista que ya han pasado antes por los problemas a los que nos enfrentamos nosotros es de una gran ayuda.

135) No bases tu juego en las celadas.

136) Buscar el dominio de las casillas centrales del tablero es un objetivo básico de la apertura.

137) La ganancia de un tiempo de desarrollo de tus piezas es de capital importancia en la apertura. Recuerda lo que dijo Morphy: "Ayuda a tus piezas, para que ellas puedan ayudarte a ti".

138) "Estudiar las variantes de apertura sin referencia a los conceptos estratégicos de la misma en el medio juego es como separar la cabeza del cuerpo" (Petrosian)

139) "La función primordial de las aperturas es conducirte a un buen medio juego" (Portisch)

140) "En la apertura la seguridad del rey debe ser el primer objetivo" (Reti)

141) Los caballos y los alfiles se deben desarrollar antes que las torres y la dama.

142) No inicies nunca ataques prematuros en la apertura.

143) Lleva tus peones allí donde sean útiles para apoyar a tus piezas.

144) Si tu oponente no ocupa el centro, tómalo tú.

145) Cuando te entreguen un peón en un gambito no te aferres a él, devuélvelo cuando creas que es ventajoso para ti.

CONSEJOS SOBRE ASPECTOS PSICOLÓGICOS

146) Cuando cometas una imprecisión o un error no te desmorones, tu contrincante también puede equivocarse. Intenta jugar las mejores jugadas posibles a partir de ese momento.

147) En cada movimiento hay que considerar la posición con una nueva perspectiva. A veces todavía creemos que una determinada pieza ejerce una función concreta y no es así.

148) El jugador débil cuando tiene una posición ventajosa dice: "La partida está ganada"; el jugador de una cierta experiencia dice: "Hay una clara ventaja"; el maestro dice: "Ahora es necesario empezar a jugar con más precisión que nunca".

149) La relajación nunca es buena compañera del ajedrez. Después de un control de jugadas en el que te has visto muy apurado de tiempo es el momento en que se comenten los peores errores.

150) No des pistas a tu adversario con tus gestos o expresiones faciales sobre la posición del tablero, es una información extra que puede ayudarle. Pon siempre cara inexpresiva.

151) No sobrevalores, ni tampoco menosprecies a tu contrincante. Es decir, no juegues con miedo, pero tampoco con prepotencia. Considera que siempre te harán la mejor jugada posible.

152) Intenta ser siempre objetivo al valorar tu juego, no puede ser que tus partidas siempre estén ganadas como aseguran ciertos jugadores.

153) No te preocupe reconocer tus errores, es la única manera de evitarlos en el futuro.

154) No entres en aperturas o tipos de juegos que te desagrada jugar.

155) A veces, sin darnos cuenta invertimos el orden de las jugadas en una determinada posición y por desgracia en ajedrez el orden de los factores si que altera el producto. Un consejo que puede evitar este tipo de errores es el siguiente: una vez convencidos de la jugada que debemos realizar, deja de mirar el tablero, respira hondo, anota la jugada en tu planilla y vuelve a echar un vistazo con una nueva perspectiva por si te has olvidado de algún detalle importante.

156) Poner una excusa siempre que pierdes no es positivo para tu juego, pues te impide ver con objetividad cuales son tus errores y debilidades para intentar superarlos.

157) El ajedrez es un juego de paciencia y de lógica, trata de cultivar estas virtudes.

158) Psicológicamente hablando, la amenaza es más fuerte que su ejecución, ya que si realizamos la amenaza nuestro adversario se libera de la tensión que le estaba produciendo.

159) En ajedrez hay que ser desconfiado ya que nuestro contrincante continuamente puede estar poniéndonos "trampas".

160) Sorprender a nuestro adversario puede ser una ventaja psicológica a nuestro favor.

161) Intenta conocerte a ti mismo lo mejor posible para mejorar tus puntos débiles y evitar el tipo de juego que no se adapta a tus posibilidades.

162) Averigua cuanto puedas de tu adversario para saber qué tipo de juego es el que le puede crear más problemas.

163) La paciencia es una virtud básica del ajedrecista, cualquier tipo de precipitación durante la partida suele tener consecuencias negativas.

164) La prepotencia es una mala consejera, intenta ser objetivo sobre tu nivel de juego y el de tus adversarios.

165) El exceso de relajación no es bueno en ajedrez, ya que es un juego de lucha y esfuerzo continuo.

166) Trata de concentrarte durante la partida, ya que cualquier distracción puede ser decisiva.

167) Sé respetuoso con tu contrincante, pero no le permitas ningún tipo de incorrección que te moleste, ya sea reglamentaria o de comportamiento inapropiado.

168) No juegues de "gancho". Una jugada buena para ti es mala para tu oponente y viceversa.

169) No traiciones tu tipo de juego. Si eres un jugador agresivo, juega con agresividad, si eres un jugador posicional trata de jugar con estilo posicional.

CONSEJOS SOBRE FINALES

170) La paciencia es la mejor consejera en los finales, nunca te precipites.

171) Los conocimientos técnicos son imprescindibles para ser un buen finalista. Hay que conocer principios básicos como la oposición o la triangulación.

172) Los finales no son aburridos, pueden ser ricos en posibilidades tácticas y estratégicas.

173) Una estrategia habitual en los finales de torres es perseguir al rey contrario con jaques, por este motivo es mejor llevar las torres lo más lejos posible del rey adversario.

174) Cuando juegues un final de alfiles de diferente color y tengas ventaja no cambies el resto de tus piezas si las tienes.

175) La creación de peones pasados es la clave para ganar de la mayoría de finales.

176) El rey activo es básico en los finales. "La buena movilidad del rey es una de las principales características de toda la estrategia de finales" (Nimzowitsch)

177) El zugzwang es un elemento esencial en los finales. Muchas veces se necesita perder una tiempo para ganar la oposición.

178) Las torres se deben colocar detrás de nuestros peones pasados.

179) Torre y alfil cooperan mejor que torre y caballo.

180) Los peones pasados son más fuertes si además están ligados.

181) Trata de cortar el paso del rey de tu contrincante con tus torres o tu dama.

182) Cada campeón del mundo ha tenido sus características de juego particulares, pero todos se han parecido en algo: eran grandes especialistas en los finales.

183) En el final los aspectos geométricos del tablero son distintos a los habituales, a veces la distancia más corta entre dos puntos no es la línea recta.

184) "Los finales de dama con peones en los dos flancos son de las posiciones más difíciles en ajedrez". (Keres)

185) Los finales de torres y los finales de peones son la esencia de los finales de partida.

186) "Los finales son la parte del juego donde las ventajas conseguidas en la apertura y el medio juego se convierten en victorias" (Keres)

187) Las torres en los finales hay que mantenerlas lo más activas posible, ya que son buenas atacando pero malas defendiendo.

188) En los finales en general, y en especial los de caballo, es muy importante llevar la iniciativa.

189) Un elemento muy importante en los finales es hacer jugadas de espera para dejar al contrincante en una situación de zugzwang.

190) En los finales, los peones de torre sólo suelen ser buenos cuando luchan contra un caballo, pero no contra el resto de las piezas.

191) Cuando un peón tuyo y el de tu contrincante estén a punto de coronar, comprueba siempre si entran con jaque.

192) Cuanto más te guste y te intereses por los finales mayor número de partidas ganarás.

193) Si los reyes están uno frente a otro y el número de casillas entre ellos es par, el que juega primero ganará la oposición.

194) Cuando la mayor parte de los peones se encuentran en casillas del mismo color que el alfil, el caballo es, entonces, preferible.

195) Los finales nunca se deben jugar de una manera apresurada, paciencia y cálculo preciso son los dos mejores consejos frente a un final de partida.

196) En el final, como en cualquier fase de la partida; hay que seguir un plan lógico que te lleve a obtener ventajas.

197) Los conocimientos técnicos son imprescindibles en los finales. Hay que estudiar los métodos teóricos para ganar ciertas posiciones de una manera matemática.

198) Nunca trates de adivinar lo que ocurrirá en una variante de juego sin un análisis previo. Es decir, trata de calcular cuanto puedas, e intenta controlar las jugadas tanto como te permita tu tiempo y capacidad ajedrecística.

199) Se realista. No ataques cuando debes defenderte y viceversa.

200) Juega aperturas y defensas que creen dificultades a tu adversario cuanto antes mejor.

201) Nunca ofrezcas tablas, a no ser que realmente desees hacerlas. A veces queremos poner a prueba a nuestro adversario, y puede que nos acepte unas tablas en una posición ventajosa para nosotros.

202) Recuerda que nunca se ganó una partida rindiéndose, apura tus posibilidades hasta el último suspiro.

203) No tengas miedo a perder, si te ofrecen tablas en una posición favorable, no las aceptes.

204) Si cometes un error, no te hundas, tu contrincante también puede equivocarse.

205) Cuando estés apurado de tiempo evita el juego complicado.

206) Si estás perdido, vende cara tu derrota, sigue jugando las jugadas que más problemas puedan dar a tu adversario.

207) Si no puedes evitar que el juego se complique no te apures de tiempo.

208) Si tu oponente está apurado de tiempo, no te apresures, el que debe correr es él, no tú.

209) Si te has distraído por el motivo que sea, no hagas tu jugada hasta que no vuelvas a recuperar la concentración.

210) Sé puntual a la hora del comienzo de la partida, ya que ese tiempo que desperdicias si llegas tarde te puede faltar después.

211) No te pongas nervioso si tu oponente no se presenta a la hora prevista, es su problema si quiere derrochar su tiempo.

212) Intenta jugar las partidas en la mejor forma física posible, no comas en exceso antes de jugar, ni tampoco juegues con el estómago vacío. Muchos maestros acostumbran a comer o beber algo que les proporcione fuerzas después de unas cuantas horas de juego.

CONSEJOS SOBRE LAS PIEZAS

LOS PEONES

213) Cuidado al mover los peones son las únicas piezas que no pueden retroceder.

214) Cualquier movimiento de peones delante del enroque es una debilidad.

215) En la apertura debes mover más las piezas que los peones.

216) Un peón puede parar a dos cuando uno de los de tu adversario está retrasado.

217) La mayoría de peones en un flanco, en especial el de dama, es una ventaja en el final.

218) Si tienes dudas con qué peón capturar, normalmente, es mejor comer hacia el centro del tablero.

219) Los peones aislados, retrasados o doblados son debilidades.

220) "No coloquéis los peones en el color de vuestro alfil" (Fine)

221) "Cada peón es potencialmente una dama" (Mason)

222) "Dos peones ligados en la sexta fila suelen ser más fuertes que una torre" (Du Mont)

223) "Un peón pasado del adversario es un criminal que debe ser encarcelado bajo llave" (Nimzowitsch)

224) "El valor de un peón pasado es proporcional al número de piezas que hay sobre el tablero" (Capablanca)

225) "Los finales de peones son los más sencillos de ganar" (Fine)

226) El peón que avanza deja tras de sí alguna casilla débil que ya nunca podrá volver a defender.

227) La estructura formada por los peones es uno de los elementos básicos para elaborar nuestros planes.

228) Los peones pasados es necesario bloquearlos con nuestras piezas de tal forma que no puedan avanzar.

229) Los peones pasados deben ser apoyados desde atrás con una torre.

230) La cadena de peones debe ser atacada por la base. Por tanto, una cadena de peones será tanto más fuerte cuanto menos vulnerable sea su base.

231) Los peones sueltos "a salto de caballo" se defienden solos contra el rey.

232) En general, los peones centrales son más importantes que los laterales.

233) Los peones doblados a demás de ser débiles a veces entorpecen el movimiento de nuestras piezas.

234) Es mejor tener mayoría de peones en el flanco donde no están los reyes, ya que en un final los peones estarán alejados del rey contrario.

235) Un peón situado en la sexta línea domina habitualmente importantes casillas del adversario y suele dar lugar a temas tácticos.

236) La posición de los peones determina el valor relativo de las piezas, el espacio de que dispone cada jugador y los planes estratégicos a seguir.

237) Los peones permiten realizar rupturas para abrir líneas de penetración de las piezas.

238) Un peón retrasado es una debilidad en un final en especial si su avance está bloqueado por una pieza enemiga.

LOS CABALLOS

239) Los caballos son más potentes que los alfiles en posiciones cerradas y estáticas.

240) Los caballos son piezas de corto alcance, evita colocarlos en los extremos del tablero.

241) Los caballos coordinan mejor con la dama que los alfiles.

242) El caballo es la mejor pieza para bloquear el avance de un peón.

243) Un caballo en la casilla f8 o f1 puede ser un buen defensor del enroque corto.

244) Crea casillas de "avanzadilla" para tus caballos, es decir, un lugar del campo enemigo donde no puedan ser desalojados.

245) Un caballo que defiende a otro suele ser una sobrecarga para uno de los dos.

246) Los caballos no son muy útiles para detener los peones pasados avanzados, en especial si estos están en la columna de torre.

247) "Un caballo mal situado es siempre un desastre posicional". (Nimzowitsch)

LOS ALFILES

248) Los alfiles juegan mejor en posiciones abiertas.

249) Coloca tus alfiles fuera de las cadenas de tus propios peones.

250) Intenta cambiar tu alfil "malo" de cara a un final.

251) La pareja de alfiles en posiciones abiertas es una notable ventaja.

252) Un alfil puede dominar las casillas a las que puede saltar un caballo.

253) En el caso de jugar con alfiles de diferente color, el alfil atacante tiene una gran ventaja sobre el pasivo. No es cierto que los finales de alfiles de diferente color sean siempre tablas.

254) Coloca tus peones en diferente color de las casillas dominadas por tu alfil.

255) La superioridad de alfil sobre el caballo es más evidente cuando hay peones en ambos flancos en una posición abierta.

256) No se debe cambiar un alfil por un caballo a no ser que obtengamos un claro beneficio en el cambio.

257) Los finales de alfiles de distinto color son difíciles de ganar, por ello es conveniente no cambiar piezas si queremos ganar la partida.

258) Los alfiles pueden ser encerrados por peones, debemos tener mucho cuidado antes de comer un peón que puede ser "envenenado". Antes de capturar un peón debemos saber con seguridad dónde podrá retirarse posteriormente nuestro alfil.

LAS TORRES

259) Las torres necesitan de columnas abiertas para maximizar su eficacia.

260) Conseguir colocar una torre en la séptima fila suele ser una gran ventaja.

261) Las torres son más útiles detrás de la cadena de peones propia.

262) Dos torres ligadas en la séptima u octava fila suelen proporcionar un efecto devastador en el campo contrario.

263) Coloca tus torres detrás de tus peones pasados.

264) Suele ser cierto el dicho: "Torre en sétima pondrás y la partida ganarás".

265) La torre puede quedar fácilmente encerrada cuando hay muchas piezas en el tablero.

266) Las torres son piezas de movimientos lentos, por este motivo su mayor eficacia está al final de la partida cuando hay espacios abiertos.

LA DAMA

267) Trata de centralizar tu dama, ya que es desde ese puesto más fuerte, pero ten en cuenta que esta circunstancia suele ser posible cuando se han cambiado las piezas menores.

268) Al iniciar la partida suele ser bueno hacer una jugada de dama para completar el desarrollo y comunicar las torres, pero suele ser malo moverla varias veces en la apertura.

269) Cuidado con los peones que puede comerse la dama en la apertura, pueden estar "envenenados". Recuerda el axioma de Tarrasch: "toda ganancia de un peón con la dama en la apertura es un error".

270) "La principal característica de la dama es su gran movilidad". (Pachman)

271) "El sacrificio de la dama nunca es un sacrificio total sino un sacrificio parcial, con una rentabilidad inmediata". (Spielmann)

272) La dama es la pieza más cualificada para realizar amenazas dobles a puntos distantes del tablero.

LAS RELACIONES DE LAS PIEZAS

273) Dos caballo y un alfil equivalen aproximadamente al valor de una dama, pero dos alfiles y un caballo pueden ser incluso superiores a la dama.

274) Dos torres son, casi siempre, superiores a una dama si están coordinadas y en una posición activa.

275) Cuantas menos piezas quedan sobre el tablero más importantes son los peones y el rey.

276) El valor de las piezas va cambiando durante el transcurso de la partida, depende siempre de su posición en el tablero.

277) Torre y alfil coordinan mejor que torre y caballo.

278) La dama se entiende mejor con el caballo que con el alfil.

279) El rey es una pieza poderosa, utilízala (Fine)

280) "Mi pieza favorita es aquella con la que gano" (Fischer)

281) Una torre y un peón sólo son superiores a un alfil y un caballo en el final de partida, pero no en el medio juego.

282) Tres piezas pueden ser superiores a la dama si se encuentran coordinadas, activas y en lugares seguros.

283) Una pieza suele ser mejor que tres peones en el medio juego. En el final tres peones pueden ser superiores a una pieza menor, incluso a una torre dependiendo de su posición.

284) La colaboración de la dama y la torre en posiciones abiertas son una fuerza muy poderosa en ajedrez.

285) Al contrario de lo que muchos jugadores piensan, en general dama y caballo combina mejor que dama y alfil.

286) El alfil y la torre colaboran mejor entre ellos que la torre y el caballo por regla general.

287) En los finales de torre contra caballo, el caballo y el rey débil deben mantenerse unidos y nunca ir a las esquinas del tablero.

288) Para defenderse en un final de torre contra alfil el rey debe intentar ir a la esquina de distinto color al de su alfil.

289) En los finales de alfil y torre contra torre debe intentarse mantener el rey del bando débil a salto de caballo del rey contrario.

290) La dama y el rey ganan normalmente a la torre y el rey, pero deben evitarse las posiciones de ahogado y los jaques de torre.

291) Un alfil puede luchar normalmente con éxito contra tres peones, si éstos no se encuentran muy avanzados.

292) Una dama contra un peón en séptima, situado en las columnas a, c, f, h, sólo pueden ganar si su rey está cerca del peón.

293) Una dama gana prácticamente siempre contra torre, mientras que torre y peón tienen buenas posibilidades de defensa contra dama, si el peón se encuentra protegido por el rey y la torre, en este último caso en algunas posiciones son tablas.

CONSEJOS SOBRE EL TIEMPO DE REFLEXIÓN Y EL RELOJ

294) Mientras corre el tiempo de tu adversario aprovecha para pensar en la estrategia general de la partida.

295) No divagues en variantes fantasiosas, piensa siempre de acuerdo con la lógica de la posición.

296) Cuando tu adversario esté apurado de tiempo, no juegues rápido, sino trata de hacer las mejores jugadas que son las que más tiempo le harán pensar.

297) Hay que intentar jugar a un ritmo uniforme tanto como se pueda. Emplear mucho tiempo en unas pocas jugadas es una mala política. Sólo en algunos momentos críticos está justificado pensar un periodo razonable de tiempo.

298) En una situación de apuros de tiempo es mejor sacrificar material y tener la iniciativa que tener que defenderte. Las jugadas defensivas son muchas veces las más difíciles de encontrar y las más peligrosas a la hora de cometer errores.

299) Es una buena idea anotar el tiempo que dedicas a cada jugada para posteriormente analizar donde lo has utilizado de una forma poco adecuada.

300) Cuando la jugada sea obligada, no pierdas el tiempo en pensar, haz la jugada y que corra el reloj de tu adversario.

301) Nunca contestes sin meditar a las jugadas de tu contrincante, espera siempre a entender porqué ha hecho aquel movimiento.

302) "El arte de jugar bien al ajedrez es el arte de utilizar el tiempo eficientemente" (Gligoric)

303) Para ahorrar tiempo, puedes para anotar tus jugadas cuando corre el reloj de tu contrincante.

304) "No utilices menos de un minuto para cada movimiento a no ser que sea absolutamente necesario" (Short)

305) Juega a un ritmo uniforme, es decir, no hagas unas jugadas muy rápidas y otras pensando mucho. Sólo en ciertas posiciones críticas está justificado una reflexión más larga.

306) Ser objetivo ante una determinada posición es la mejor manera de ahorrar tiempo.

307) Olvídate durante la partida de los errores cometidos hasta ese momento. Cada nueva jugada es una oportunidad para mejorar tu posición.

308) No te relajes nunca, mientras tu adversario tenga piezas puede utilizarlas para vencerte o hacerte tablas.

309) Si vas apurado de tiempo, utiliza el tiempo de reflexión de tu adversario.

310) Nadie ha ganado una partida después de perder por tiempo, completa siempre tus jugadas antes del control aunque sea a costa de cometer un error.

311) No calcules variantes fantasiosas que te hagan apurarte de tiempo. Si no lo ves claro rechaza la variante y calcula otra más sencilla.

312) Cuando vamos apurados de tiempo es el momento de fiarnos de nuestro instinto, no te inicies variantes complejas si no las has podido calcular con exactitud.

313) Un exceso de concentración puede ser tan peligroso como la falta de concentración, no te obsesiones, juegua tranquilo, aunque pierdas no se va a hundir el mundo.

CITAS

314) "En la apertura un maestro debe jugar como un libro (teóricamente), en el medio juego se debe jugar como un mago y en el final, como una máquina." (I. Chernev)

315) "Del ajedrez se ha dicho que la vida no es suficientemente larga para dedicarse a él, pero es culpa de la vida, no del ajedrez." (I. Chernev)

316) "El juego del ajedrez es la piedra de toque del intelecto." (J.W. Goethe)

317) "Ayuda a tus piezas y ellas te ayudaran a ti." (P. Morphy)

318) "Los peones son el alma del ajedrez." (A. D. Philidor)"El ajedrez, como el amor o la música tiene el poder de hacernos felices." (Dr. S. Tarrasch)

319) "El ajedrez es el arte de la razón humana." (Duke of G. Selenus)

320) "Los sacrificios sólo prueban que alguien ha cometido un error." (Dr. S. Tartakower)

321) "Es siempre mejor sacrificar las piezas de tu adversario" (Dr. S. Tartakower)

322) "Los errores están siempre ahí esperando que alguien los cometa." (Dr. S. Tartakower)

323) "Las victorias morales no cuentan para nada." (Dr. S. Tartakower)

324) "La amenaza es mucho más poderosa que su ejecución." (Dr. S. Tartakower)

325) "La refutación de un sacrificio normalmente consiste en su aceptación." (W. Steinitz)

326) "Puedes ganar a tu oponente en una partida pero eso no demuestra que seas mejor jugador." (Proverbio inglés)

327) "El ajedrez es un océano donde un mosquito puede beber y un elefante ahogarse." (Proverbio Ruso)

328) "Si sufrís un ataque, provocad cambios, oponiendo a las piezas enemigas otras de igual valor." (Philidor)

329) "Descargar un golpe es bueno pero hay que ver si no hay otro mejor. Capturar la dama del adversario sería malo si pudiéramos darle mate." (La Bourdonnais)

330) "Apoderaos de las líneas abiertas, la ventaja es del que ataca."(Morphy)

331) "En los comienzos de mi carrera atacaba sin parar, haciendo partidas magníficas, que perdía con frecuencia. Después modifiqué mi estilo, por uno más defensivo. Entonces mis partidas se hicieron más difíciles y menos agradables de conducir, pero en cambio ganaba cada vez más, y llegué a ser campieón del mundo." (Steinitz)

332) "Ganar un peón en la apertura a cambio de desarrollo no compensa." (Rubinstein)

333) "Existen los jugadores duros y los buenos muchachos, yo soy un jugador duro." (Fischer)

334) "El ajedrez es como una droga: beneficioso en pequeñas dosis, fatal en dosis frecuentes." (Profesor Landau)

335) "No solamente tolera el ajedrez dos puntos de vista diferentes, sino que sin ellos no habría ajedrez." (Heidenfeld)

336) "Toda partida tiene tres fases: en la primera uno espera contar con una ventaja; en la segunda uno cree que posee una ventaja; en la tercera uno sabe con seguridad que perderá." (Tartakower)

337) "El enroque es el primer paso de una vida ordenada." (Tartakower)

338) "En el gambito uno regala un peón para recibir a cambio una partida perdida." (Boden)

339) "De Andersen aprendí cómo hacer combinaciones; de Tarrash aprendí cómo evitar hacerlas." (Spielmann)

340) "Mientras el especialista en táctica sabe lo que tiene que hacer cuando hay algo que hacer, sólo el estratega sabe lo que hay que hacer cuando no se puede hacer nada." (Abrahams)

341) "Introduzca el contenido de una caja de piezas de ajedrez en un sombrero, agítelo vigorosamente, viértalo sobre el tablero desde una altura de dos pies y se adueñará del estilo de Steinitz." (Bird)

342) "Sus jugadas son tan buenas como las mías; lástima que no las haga en el momento adecuado." (Blackburne dirigiendose a un contrincante en simultáneas)

343) "Si nunca mueves un Peón, no perderás una sola partida." (Tarrasch)

344) "El cambio es el alma del ajedrez." (Kieninger)

345) "El buen observador puede resistirlo casi todo." (Lasker)

346) "Se puede sacar más provecho de una partida perdida que de cien ganadas" (Capablanca)

347) "La táctica es el elemento más importante del medio juego". (Tarrasch)

348) "Tres piezas atacantes son un mate a la vista" (Eckstrom)

349) "Cuando te ofrezcan tablas, intenta descubrir por qué tu contrincante cree que está en una situación desventajosa" (Short)

350) "No hay nada más irritante que pasar por alto lo que uno tiene frente a la nariz por estar pensando en un plan de largo alcance con brillantes combinaciones. Hay que buscar jugadas sencillas y poderosas, sin pasar por alto los jaques o una posible pérdida o ganancia de material." (Reinfeld)

351) "Si el jugador que defiende tiene que renunciar a la lucha por el centro del tablero, entonces cada posible ataque se juega por si sólo". (Tarrasch)

352) "Ataque, siempre ataque" (Anderssen)

353) "Facilitar la devolución de material es una distinción de los grandes jugadores" (Eckstrom)

354) "Nunca es tan necesario tener la mente fría y la máxima concentración como cuando se tiene la partida ganada" (Borovsky)

355) "Si gano fue un sacrificio, si pierdo fue un error" (Koltanowski)

356) "Cuando un ataque es repelido el contraataque suele ser decisivo" (Reti)

357) "La habilidad para controlar el tiempo de tu reloj es tan importante como la técnica para jugar finales" (Alekhine)

358) "El arte más relevante en ajedrez es no permitirle a nuestro adversario que te demuestre todo lo que es capaz de jugar" (Kasparov)

359) "La amenaza es más fuerte que su ejecución" (Tarrasch)

360) "Quien lleva la iniciativa, tiene ventaja" (La Bourdonais)

361) "Se debe uno apoderar en cuanto pueda de las columnas abiertas" (Morphy)

362) "La refutación de un sacrificio está normalmente en su aceptación" (Steinitz)

363) "En un ataque, el material tiene una importancia secundaria" (Fine)

364) buscar jugadas sencillas y poderosas, sin pasar por alto los jaques o una posible pérdida o ganancia de material" (Reinfeld)

365) "Hay dos tipos de hombres; aquellos que se rinden ante las circunstancias y juegan a naipes; y aquellos que aspiran a controlar las circunstancias y que juegan a ajedrez." (Mortimer Collins)

366) "En ajedrez cuando juegas con un fuerte jugador las dos armas disponibles para vencerlo deben ser lógica y imaginación." (J. R. Capablanca)

367) "La victoria es de aquel jugador que ha visto una jugada más allá que su adversario" (Lasker)

368) "El ajedrez es la vida" (B. Fischer)

369) "El ajedrez es mi vida" (V. Korchnoi)

370) "El ajedrez es como la vida" (B. Spassky)

371) "El ajedrez es mi vida, pero mi vida no es sólo el ajedrez" (Karpov)

372) "El caballo en el borde del tablero es un deshonor para el buen jugador" (Tarrasch)

373) "En este torneo tengo una ventaja inicial, pues soy el único de los participantes que no tiene que enfrentarse con Bogoljubow" (Bogoljubow)

374) "El ajedrez es el arte del anàlisis" (Botvinnik)

375) "El ajedrez es imaginación" (Bronstein)

376) "No se nace gran maestro. Se requieren años de estudio, de combate, y de penas" (Keres)

377) "El ajedrez es un juego por su forma, un arte por su contenido y una ciencia por su dificultad" (Petrosian)

378) "El ajedrez es inmortal, la vida no" (F. Bailen)

379) "El tablero es el mundo, las reglas, la naturaleza, nuestro oponente está oculto, pero su juego siempre bello, justo y paciente jamás pasa por alto un error" (I. Pérez)

380) "El ajedrez, qué manera tan maravillosa de pasar un día" (B. Collier)

381) "El ajedrez, como en la vida, primero hay que pensar y después actuar" (H. Arévalo)

382) "El ajedrez representa la lucha eterna entre el bien y el mal donde uno es el único responsable de su éxito o fracaso, como en la vida misma" (F. Medina)

383) "El ajedrez es un duelo de cerebros, en el cual el más fuerte es el que comete menos errores" (A. Fausto)

384) "Una vez terminado el juego, el Rey y el peón vuelven a la misma caja" (Proverbio italiano)

385) "El ajedrez es importante. Es una gimnasia mental, es un juego noble y un impar vehículo de prestigio" (Unamuno)

386) "El ajedrez no es sólo conocimiento y lógica" (A. Alekhine)

387) "Hay dos tipos de sacrificios: los correctos y los mios" (M. Tal)

388) "Todo lo que quiero en la vida es jugar al ajedrez" (B. Fischer)

389) "Me equivoco, luego existo" (Tartakower)

390) "Admiro a los grandes campeones, entre otras razones, porque son capaces de alegrarse siempre, incluso cuando ganan por graves equivocaciones de sus adversarios" (Ljubojevic)

391) "Hay que hacer siempre la jugada que pide la posición" (Nimzowitsch)

392) "No soy, ni quiero ser un jugador profesional de ajedrez" (Morphy)

393) "Yo juego para ganar" (Larsen)

394) "Poca gente sabe que repetí un año de enseñanza secundaria" (Euwe)

395) "Mi estilo de ajedrez y mis preferencias musicales se inclinan a un ideal de perfecta belleza" (Smyslov)

396) "El ajedrez rápido no es un ajedrez serio" (Botvinnik)

397) "Si un jugador tiene miedo a reveses competitivos, nunca creará nada nuevo" (Bronstein)

398) "A Dios puedo darle peón y salida de ventaja" (Steinitz)

399) "Mi objetivo es llegar a la esencia del ajedrez" (W. Anand)

ÚLTIMO CONSEJO

En ajedrez no hay reglas fijas; los consejos son sólo orientaciones que nos pueden ser de mucha utilidad, pero lo que cuenta siempre a la hora de realizar una determinada jugada es la posición existente en el tablero en cada momento. Prácticamente todas las reglas tienen su excepción y por tanto la única forma de no cometer errores graves es pensar cada movimiento, reflexionar cada jugada de acuerdo con nuestro plan trazado y las características de la posición.

RESPUESTAS A LOS EJERCICIOS

RESPUESTA AL EJERCICIO 1

1. ♕g6!!
Y el mate es imparable. Por ejemplo:
1. ... fxg6
Si 1. ... hxg6 2. ♖h3 mate.
Si 1. ... ♖g8 2. ♕xh7+ ♔xh7 3. ♖h3 mate.

2. ♘xg6+ hxg6 3. ♖h3+ seguido de mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 2

1. ♖e7 ♕xe7
Si 1. ... ♗xe7 2. ♕f7 mate.
Y si 1. ... ♘e5 2. ♖xd7 ♘xf3+ 3. ♘xf3 ♗d6 4. ♘g5 ♖f8 5. ♘e6 ♖f7 6. ♖d8+ ♗f8 con clara ventaja del negro.
2. ♕xd5+ ♕f7 3. ♕xf7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 3

La solución es la siguiente:
1. ♕h6+!! ♔xh6
En caso de 1. ... ♔h8 seguiría 2. ♕xh7+ ♔xh7 3. hxg6+ ♔g7 4. ♖h7 mate.
2. hxg6+ ♔g5 3. ♖h5+ ♔xh5 4. f4+! ♘xe2 5. ♘f6+ ♔h6 6. ♖h1+ ♔g7 7. ♘e8+ ♖xe8 8. ♖xh7+ ♔f8 9. ♖xf7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 4

1. c5!!
Con la intención de desviar la torre de su acción defensiva.
1. ... ♖xc5

Otras opciones no son mucho mejores. Por ejemplo 1. ... ♗f8 2. ♘xd6 ♗xd6 3. cxd6 ♖c1+ 4. ♔h2 ♖c8 5. ♖xe5 ♕d8 6. ♖e6 y el blanco tiene una clara ventaja.

2. ♖xh7+! ♔xh7 3. ♕h5+ ♔g8 4. ♘xe7+ ♔g7

Después de 4. ... ♕xe7 5. ♕xg6+ ♕g7 6. ♕e6+ ♔h8 7. ♖f7 ♖c1+ 8. ♔h2 no se puede evitar la pérdida de la dama.

5. ♘f5+ ♔g8 6. ♘xd6

Y las negras abandonaron, ya que la pérdida de material hace insostenible la partida.

RESPUESTA AL EJERCICIO 5

1. ... ♘xh3+ 2. gxh3

Si 2. ♔h1 ♘xf2+ 3. ♔g1 ♗h2 mate.

2. ... ♖g4+ 3. hxg4 ♕h2 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 6

1. ♖a6!

Primera jugada clave de la combinación.

h5

Para evitar el mate que se amenazaba mediante g4. Tampoco servía 1. ... ♖a2 2. ♘g6 con la misma amenaza de mate de la variante principal.

2. ♘g6!

Segunda y definitiva jugada que conduce a un mate inevitable.

2. ... a3 3. ♘e7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 7

La continuación correcta es la siguiente:

1. ♗c7! ♕e1+

Si 1. ... ♕xf2 2. ♔h2 g4 (o bien 2. ... ♕e1, cualquier otro movimiento de la dama conduce también al mate, 3. g3+) 3. ♗d8+ ♕f6 4. ♗xf6 mate.

2. ♔h2 ♕xf2 3. ♗d6!! ♕f4+ 4. g3+ ♕xg3+ 5. ♗xg3 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 8

La continuación correcta es la siguiente:

1. ♗f2!!

¡Extraordinario!, el blanco entrega la única pieza de que dispone.

1. ... ♗xf2 2. e7 ♖e3

Única para detener la coronación del peón.

3. a7

Y el blanco corona, ya que el negro se ha interpuesto en el camino de su alfil, que controlaba a su vez el peón de la columna "a".

RESPUESTA AL EJERCICIO 9

1. ... ♕f3 2. gxf3 ♘exf3+ 3. ♔h1 ♗h3 4. ♖g1 ♖a1 5. ♖ee1 ♖xe1 6. ♗f1

Si 6. ♘f1 ♘xg1 7. ♔xg1 ♘f3+ 8. ♔h1 ♖e5 9. ♕d3 ♖g5 con mate imparable en g1.

6. ... ♘xg1 7. ♔xg1 ♘f3+ 8. ♔h1 ♗xf1 9. ♘xf1 ♖xf1+ 10. ♔g2 ♘e1+ 11. ♔xf1 ♘xc2.

RESPUESTA AL EJERCICIO 10

Este tipo de finales suelen ser tablas, a no ser que se produzca una posición forzada de mate o de ganancia de la dama.

Veamos cuál es la solución al enigma en este caso concreto:

1. ♔h3!

Muy malo es 1. ♔h5? ♕f7+! obligando al blanco a cambiar damas y provocando el ahogado.

La dama negra sólo puede ir a dos casillas para evitar el mate en h7.

1. ... ♕g7

Con otra alternativa el blanco gana más rápido todavía. Por ejemplo 1. ... ♕f7 2. ♕d4+ ♕g7 3. ♕h4+ ♔g8 4. ♗c4+ ♔f8 5. ♕d8 mate.

2. ♕d8+ ♕g8 3. ♕f6+ ♕g7 4. ♕h4+ ♔g8 5. ♗c4+ ♔f8 6. ♕d8 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 11

La mejor jugada es

1. ... ♖a1!

Es necesario perseguir al rey y a los peones a larga distancia.

No vale 1. ... ♖a5+ 2. ♔e4. Era un error (2. ♔f6? ♖d5 3. d7+ ♔d8 4. e7+ ♔xd7 5. ♔f7 ♖f5+ 6. ♔g6 ♖f1 y el negro gana.) 2. ... ♔f8 3. ♔d4 ♔g7?? 4. d7 ♖a8 5. e7 y pierde el negro.

2. ♔d5

El avance de peones es un plan perdedor para el blanco, ya que el rey bloquearía cualquier intento de promoción.

2. ... ♖e1! 3. ♔c6 ♔d8

No vale 3. ... ♖xe6?? 4. ♔c7 ♔f7 5. d7 ♖e7 y tablas.

4. ♔d5 ♖e2!

Es necesario perder un tiempo para dejar a las blancas en zugzwang.

5. e7+

Tampoco sirve 5. ♔c5 ♖xe6 6. ♔c6 ♔c8 7. ♔d5 ♔d7 y se gana el peón y la partida. O bien, 5. d7 ♔e7 ganando también.

5. ... ♔d7 con victoria del negro.

RESPUESTA AL EJERCICIO 12

Si, con el método del autoahogado.

1. ♗c7!!

El peón de la columna "a" es imposible de parar; por tanto, hay que ingeniárselas de otra manera para conseguir las tablas.

1. ... h3 2. ♗b8 h2 3. c7

y tablas por ahogado. A pesar de la coronación del peón, no habrá manera de ganar la partida, sea cual sea la pieza por la que se cambie el peón en octava.

RESPUESTA AL EJERCICIO 13

1. ♘xe6! ♖e8

Si 1. ... ♔xe6 2. ♘f4+ ♔e7 (2. ... ♔f5 3. ♕h7+ ♔g5 4. ♕h5 mate) 3. ♘xd5+ ganando la dama.

2. ♗g5+ ♔xe6 3. ♘f4+ ♔f5 4. ♕h7+ ♔xg5 5. ♘h3+ ♔g4 6. f3 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 14

1. g4!!

Y las negras abandonaron, ya que no pueden evitar las amenazas de mate y dama al mismo tiempo.

En efecto: 1. ... ♗xf3 2. ♖c8+ ♖e8 3. ♖xe8 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 15

No fue una buena decisión.

En ajedrez el orden de las jugadas es muy importante, por ello, siempre que calculemos una combinación debemos pensar qué ocurriría si se cambiara el orden de las jugadas.

En el caso del ejercicio planteado, tendemos a pensar que un jaque siempre nos permite rectificar el curso de los acontecimientos. Desafortunadamente, no es éste el caso. Recuerda pues, que UN JAQUE NO ES SIEMPRE UNA BUENA JUGADA.

La continuación correcta en este caso es la siguiente:

1. ♘e5!

El negro pierde la dama o se le da mate.

Sin embargo, en caso de 1. ♘e7+ ♔h8 2. ♘e5 ♕xe3+ 3. ♔h1 g6 y ya no existe el mate.

1. ... ♕d2 2. ♘e7+

Ahora el jaque sí que es una buena jugada.

2. ... ♔h8 3. ♘xf7 mate.

RESPUESTA DEL EJERCICIO 16

La jugada correcta es

1. ♔b1!!

Increíble. El camino más largo del rey es la única jugada para ganar.

Con 1. ♔c3? el negro conseguiría tablas de la siguiente manera:

1. ... a3! 2. b3 ♔e7 3. ♔c2 ♔d6 4. ♔b1 ♔c5 5. ♔a1 ♔b4 6. ♔a2 ♔c5 7. ♔xa3 ♔b5 y tablas.

1. ... a3 2. b3!

No valía: 2. b4? ♔e7 3. ♔a2 ♔d6 4. ♔xa3 ♔c6 5. ♔a4 ♔b6 y tablas.

2. ... ♔e7 3. ♔a2 ♔d6 4. ♔xa3 ♔c6 5. ♔a4!

En caso de 5. ♔b4? dejaría escapar la victoria por 5. ... ♔b6

5. ... ♔b6 6. ♔b4 ♔c6 7. ♔a5 ♔c7 8. ♔a6 ♔c8 9. b4 ♔c7 10. b5 ♔b8 11. ♔b6 ♔c8 12. ♔a7 ♔c7 13. b6+ ♔c8 14. b7+ ♔c7 15. b8♕+

Y el blanco gana la partida.

RESPUESTA AL EJERCICIO 17

El blanco gana mediante el siguiente procedimiento:

1. ♘g7+! ♘xg7

Si 1. ... ♔f7 2. ♘xf5 ♔f6 3. h6 el blanco sólo tiene que acercar su rey para ganar la partida, ya que el rey negro no puede capturar ni al caballo ni al peón.

2. h6

Dejando al descubierto la debilidad del caballo para detener un peón en la columna de torre.

2. ... ♔f7 3. h7

Y el peón corona.

RESPUESTA AL EJERCICIO 18

Sería un gran error la jugada: 1. ... gxf6?? 2. ♖g3+ ♔h8 3. ♗xf6 mate. Sin embargo, el negro no debió abandonar ya que tenía una refutación con la cual ganaba la partida:

1. ... ♕g4!!

Y entonces si

2. hxg4 gxf6 y si 2. ♖g3 ♕xg3

Y el negro gana. Recuerda siempre que nadie ganó una partida después de abandonar.

RESPUESTA AL EJERCICIO 19

1. ♘xc6!

El plan de las negras debe ser desalojar el caballo en f6 que impide el mate.

1. ... ♘xd3+

En caso de: 1. ... ♘xc6 2. ♘d5 ♕a5+ 3. b4 ganando.

2. ♔d2 ♕e8 3. ♘d5

Y el negro no puede evitar el mate.

3. ... ♕e5 4. ♘xe5 ♘xe5 5. ♘xf6 ♘xf3+ 6. ♔d1 ♗xg4 7. ♕xh7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 20

Lasker cometió un grave error. La continuación ganadora es la siguiente:

1. f6!!

Si 1. f4? f6 y los tres peones negros controlan los cuatro blancos.

1. ... gxf6 2. f4 ♔d4 3. g5 fxg5 4. fxg5 ♔e5 5. gxh6 ♔f6 6. ♔c2

Y el negro se encuentra en una posición en la que no puede impedir la coronación del peón h.

RESPUESTA AL EJERCICIO 21

La victoria está al alcance del bando blanco de la siguiente manera:

1. ♖a4+ ♔g5 2. ♖c5+ ♔f6 3. ♖a6+ ♔e7

En caso de 3. ... ♔f7 4. ♖c7+ ♔e8 5. ♖a8+ ♕c8 6. ♖axc8 mate.

4. ♖c7+ ♔d8 5. ♖h7!

Ataca la dama y amenaza mate.

5. ... ♕g2

Retirando la dama de la amenaza y cubriendo la casilla a8, pero... (5. ... ♕xh7 6. ♖a8+ ♔e7 7. ♖a7+ ♔f6 8. ♖xh7 y el blanco gana).

6. ♖a8+! ♕xa8 7. ♖h8+ ♔c7 8. ♖xa8

El blanco ha ganado la dama y la partida.

RESPUESTA AL EJERCICIO 22

1. ♗e6! ♕e7

Si 1. ... ♕xe6 2. hxg7+ ♔g8 3. gxf8♕+ ♔xf8 4. ♕h8+ ♔e7 5. ♖g7+ ♔d6 6. ♕b8+ ♔c5 7. ♕a7+ ♔c6 8. ♕a6+ ♔c5 9. ♕xe6 y gana la dama.

2. hxg7+ ♗xg7 3. ♖xg7 ♕xg7 4. ♕d8+ ♕g8 5. ♕xg8 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 23

La continuación ganadora es la siguiente:

1. ♕e7! d3

Si 1. ... c3 2. ♕xe6 mate.

En caso de 1. ... e3 2. ♖h4 d3 3. ♕xe6 mate.

2. ♕xd6+ ♔xd6 3. ♔e8 ♔d5 4. ♖d7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 24

1. ♗c1!

Entregando un peón a cambio de poner en juego su alfil.

1. ... ♖xf2 2. ♗f4!

Impide el mate que amenazaba el negro y obliga a jugar la dama.

2. ... ♕d8 3. ♖xe7! ♕f8

En caso de 3. ... ♕xe7 4. ♕c8+ fuerza el mate.

4. ♕xg7+! ♕xg7 5. ♖e8+ ♕g8 6. ♗e5+ ♖f6 7. ♗xf6 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 25

1. ♕h5+ ♘xh5 2. fxe6+

El jaque doble a la descubierta hace "salir al rey de sus casillas".

2. ... ♔g6 3. ♗c2+ ♔g5 4. ♖f5+ ♔g6

Si 4. ... ♔g4 el mate también es inevitable 5. h3+ ♔h4 6. ♖e4+ ♘f4 7. ♖exf4+ ♔g3 8. ♖g4 mate.

5. ♖f6+ ♔g5 6. ♖g6+ ♔h4 7. ♖e4+ ♘f4 8. ♖xf4+ ♔h5 9. g3

Y mate en h4 con la torre en la siguiente jugada.

RESPUESTA AL EJERCICIO 26

1. ♘xf6! ♔xf6 2. ♘e4+ ♔g7 3. ♖c2 ♕a4 4. ♕xg5+ ♗g6

Si 4. ... ♔h8 5. ♕xd8 ♕xc2 6. ♕xf8+ ♗g8 7. ♕f6 mate.

5. ♖c7+ ♔g8

En caso de 5. ... ♖d7 6. b3! ♕b5 7. ♕f6+ ♔g8 8. ♕e6+ ♖f7 9. d7 ♗e7 10. d8♕+ ♗xd8 11. ♖xd8+ ♔g7 12. ♖xf7+ ♔h6 13. ♕h3+ ♗h5 14. ♖d6 mate.

6. ♕xg6+!! hxg6 7. ♘f6+ ♔h8 8. ♖h7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 27

Cuando corona un peón, casi siempre se cambia por una dama, pero en ciertas situaciones no hay que olvidar que tenemos la opción de pedir la pieza que deseemos.

1. fxg8♘!

En caso de cambiar el peón por una dama, después de ♖xf6+ las negras podrían obtener las tablas con relativa facilidad.

1. ... ♖xf6+ 2. ♘xf6+ ♔h6 3. ♘xd7

Y el blanco queda con pieza de ventaja.

RESPUESTA AL EJERCICIO 28

La victoria corresponde a las blancas con las siguientes jugadas:

1. c5 ♔g4

En caso de 1. ... dxc5 2. bxc5 se pierde por la amenaza imparable d6.

Si 1. ... b6 2. axb6 cxb6 3. cxd6 ganando.

2. b5! dxc5 3. b6 cxb6 4. d6.

Y el negro nada puede hacer para impedir la coronación del peón.

RESPUESTAS AL EJERCICIO 29

Veamos cómo se consigue la victoria en este caso:

1. ♗e6! ♔e7 2. h6 ♔f6 3. ♗f5

Para evitar ♔g6.

3. ... ♔f7 4. ♗h7!

Evitando que el rey se cuele en la casilla h8 vía g8.

4. ... ♔f6 5. ♔f4 ♔f7 6. ♔f5 ♔f8 7. ♔f6 ♔e8 8. ♗f5 ♔f8 9. h7 ♔e8 10. h8♕ mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 30

1. ♖xe5 fxe5 2. ♘g5 ♗f6

Si 2. ... ♕c8 3. ♗xg7 ♔xg7 4. ♕xh7+ ♔f6 (4. ... ♔f8 5. ♕h8+ ♗g8 6. ♕h6 mate) 5. ♘5e4 mate.

3. ♘xe6 ♕c8 4. ♕g4 ♖d6 5. c4 ♘f4 6. c5 ♖xe6 7. ♗xf4 y el blanco gana.

REPUESTA AL EJERCICIO 31

1. e6 dxc3 2. exd7 ♗g7 3. ♘xc7 ♕f3 4. ♘d5+ ♔a8 5. ♗g2 ♕xf2

Si 5. ... ♕xg2 6. ♘c7+ ♔b8 7. ♘e8+ ♔a8 8. d8♕+ ♘c8 9. ♕c7 ♗e5 10. ♕xe5 ♘d6 11. ♕xd6 ♖xe8 12. ♖xe8+ ♗c8 13. ♕b8 mate.

6. ♖xe7 ♗c6 7. ♖e8+ ♖xe8 8. dxe8♕+ ♗xe8 9. ♘xb6 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 32

1. ♗xg7+ ♔g8 2. ♗h8 ♔xf7 3. ♕xf6+ ♔g8 4. ♕g7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 33

1. ♗xf7+! ♔xf7 2. ♕b3+ ♔f8

Si 2. ... ♔g6 3. ♘h4+ ♔h5 4. ♕f3+ ♔xh4 5. ♔h2 ♘xe4 6. ♕g4 mate.

3. ♘g5 ♘d5 4. exd5 ♘c5 5. ♖1xc5 ♗xc5 6. ♕f3+ ♔g8 7. ♕f7+ ♔h8 8. ♖h6!! ♗xf2+ 9. ♔h1 gxh6 10. ♕xh7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 34

1. ♕h6!!

Y el mate es imparable.

1. ... gxh6

Si 1. ... ♗f6 2. ♗xf6 ♘xf6 3. ♕xg7 mate.
2. ♘xh6 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 35

El blanco gana en 12 jugadas con la siguiente maniobra:

1. b7+ ♔b8 2. ♗f4+ ♖c7 3. ♔g6 h5 4. ♗e5 h4 5. ♔h7 g5+ 6. ♔g8 h3 7. ♔f8 h2 8. ♗xh2 g4 9. ♗e5 g3 10. ♔e8 g2 11. ♔d8 g1♕ 12. ♗xc7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 36

1. ♘xc7 ♘xc7 2. ♖a8+!!

La jugada clave que obliga a entrar en un final de peones elemental que gana el bando blanco.

2. ... ♘xa8 3. ♔c8 ♘c7 4. ♔xc7 ♔a8 5. ♔xb6 ♔b8 6. ♔c6 ♔c8 7. b6 ♔b8 8. b7 ♔a7 9. ♔c7 ♔a6 10. b8♕.

RESPUESTA AL EJERCICIO 37

1. ♖xa7+ ♕xa7 2. ♖a5 ♕xa6 3. ♖xa6 mate.

RESPUESTA AL EJECICIO 38

1. ... ♘c3! 2. bxc3

Tampoco vale 2. ♘e3 dxe3 3. bxc3 exf2 4. ♔xf2 a4 y el peón de la columna “a” no puede ser detenido.

2. ... a4! 3. bxa4 bxa4 4. cxd4 cxd4 5. c3 a3

y el peón negro corona.

RESPUESTA AL EJERCICIO 39

1. ♗xh5 gxh5 2. ♕f3! ♕d7

Si 2. ... ♗g7 3. fxg7 ♔xg7 4. ♖xh5 con ventaja del blanco.

3. ♕xh5 ♗xe4+ 4. ♔g1 ♗g7 5. fxg7 f6 6. ♖f1 ♗f5 7. gxf6 ♖d8 8. f7+ ♔xg7 9. ♖xf5 ♕e6 10. f8♕+ ♖xf8 11. ♕h7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 40

La jugada correcta es la siguiente:

1. ♖e6+!!

Una entrega de torre muy bonita, que se entenderá mejor unas jugadas después.

1. ... ♖xe6

Obligado, ya que en caso contrario se pierde la torre negra.

2. ♕a6+! ♔d5

El rey tiene prohibido el paso a la séptima fila, porque el jaque con la dama blanca le llevaría a perder su propia dama.

3. ♕c4+ ♔d6

Ahora se entiende con claridad el sentido de la primera jugada, ya que en esta posición no se puede jugar 3. ... ♔e5 por. 4. ♕c3+

4. ♕c5+ ♔d7 5. ♕a7+

Y se gana la dama.

RESPUESTA AL EJERCICIO 41

Gana el blanco siempre que juegue de la siguiente forma:

1. h5!

Cualquier otra jugada es mala. Por ejemplo:

1. g5 hxg5 2. f5 (tampoco valía 2. e5 fxe5) 2. ... gxh4 3. fxe6 h3 4. e7 h2 5. e8♕ h1♕ y mate del negro.

1. f5 gxf5 2. e5 fxe5 3. g5 f4 y el blanco pierde.

Si 1. e5? fxe5. En cambio no vale para el negro 1. ... f5 2. h5 gxh5 3. gxf5 exf5 4. e6 y ganaría el blanco.

1. ... gxh5 2. e5 fxe5 3. f5 hxg4 4. f6 g3 5. f7 g2 6. f8♕+ ganando, ya que el peón corona con jaque.

RESPUESTA AL EJERCICIO 42

1. ♗h5+!!

Esta jugada fuerza un mate imparable

1. ... ♔xh5

Y en caso de 1. ... ♔h7 2. ♘f6+ ♔h8 3. ♕h7 mate.

2. ♘g3+ ♔h4 3. ♕e4+ ♖f4 4. ♕xf4 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 43

1. ♘xf6 ♕xf6 2. ♖hf1 ♕d8 3. ♖xf8+ ♕xf8 4. ♕b4!

La dama no puede dejar la octava fila por el mate de la torre en e8.

4. ... ♕c8 5. ♕xb7 y gana pieza y la partida.

RESPUESTA AL EJERCICIO 44

La solución es la siguiente:
1. e6!!
Se amenaza el alfil y la torre de a5.
1. ... ♖xg5 2. ♖d8+! ♔xd8 3. exf7
Y el peón blanco se convierte en dama y gana la partida.

RESPUESTA AL EJERCICIO 45

1. ♘f7+
Si 1. ♕xf5? la ventaja corresponde a las negras. Por ejemplo: 1. ... ♕xd2+ 2. ♔g1 ♗f2+ 3. ♔g2 ♗d4+ 4. ♔g3 ♕f2+ 5. ♔g4 ♕g2+ 6. ♔h4 ♗f2+ 7. ♔h5 g6+ ganando.
1. ... ♔g8
No sirve 1. ... ♖xf7?? 2. ♕c8+ ♖f8 3. ♕xf8 mate.
2. ♘h6+ ♔h8
Tampoco vale 2. ... ♔f8 3. ♕xf5+ ♗f6 4. ♖d8+ ♔e7 5. ♕d7 mate.
3. ♕xg7+ ♔xg7 4. ♘xf5+
Recupera la dama y gana la partida, por su gran ventaja de material.

RESPUESTA AL EJERCICIO 46

Dejando aparte la broma de la contestación d), la jugada correcta es la c): ♕c2+
Veamos:
1. ♕c2+ ♔d8
Si 1. ... ♔d7 2. ♖a7! ♕xa7 3. ♕h7+ ♔c6 4. ♕xa7 ganando la dama y la partida.
En caso de 1. ... ♔b8 2. ♖b2 ganando la dama.
2. ♕h7!! ♕xh7 3. ♖xa8+ ♔e7 4. ♖a7+ ♔f6 5. ♖xh7 ganando.

RESPUESTAS A LOS EJERCICIOS 47

El ajedrez encierra unas sutilezas que le confieren un carácter apasionante. Sólo una pequeña variación en la colocación de las piezas puede dar lugar a situaciones muy distintas.
Gemelo 1
1. ... ♖a8+ 2. ♔d7 ♖a7+ 3. ♔d6 ♖a6+ 4. ♔e5 ♖a5+ 5. ♔d6 ♖a6+ y tablas por jaque perpetuo, ya que el rey blanco no puede ir a la columna "b" a

amenazar la torre, porque el negro llevaría su torre a la columna "e" y el peón no podría coronar.

Gemelo 2

Éste es el único caso en que se gana la partida.

1. ... ♖b8+ 2. ♔d7 ♖b7+ 3. ♔d6 ♖b8 4. ♔c7 ♖a8 5. ♖a1! ♖e8 6. ♔d7 ♔f7 7. ♖f1+ ganando.

Gemelo 3

1. ... ♖c8+ 2. ♔e7 ♖c7+ 3. ♔e6 ♖c8 4. ♔d7 ♖b8 5. ♖b1 ♖a8! 6. ♖a1 ♖b8 7. ♔e7 ♖b7+ etc. y tablas.

RESPUESTA AL EJERCICIO 48

1. ... ♖g3!

Primera desviación de la dama a la casilla que le interesa al negro.

2. ♕xg3

No vale 2. hxg3 ♕e3+ 3. ♗e2 ♕xe2 mate.

2. ... ♗h4!

Segunda desviación.

3. ♕xh4

No valía tampoco 3. ♗d4 ♗xg3+ 4. hxg3 ♕a5+ 5. ♗c3 ♕xa2 con ventaja decisiva.

3. ... ♕e3+ 4. ♗e2 ♕xe2 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 49

1. ... ♖xa3! 2. ♖d1

Si 2. ♗xa3 ♕xa3+ 3. ♔b1 e4 4. ♖c1 ♘b4 5. ♕c4 ♗e6 6. ♕xc7 ♗xb3 con mate imparable.

2. ... e4 3. ♘cxe4

Después de 3. ♘dxe4 ♖xb3 4. ♘f6+ ♗xf6 5. gxf6 ♕e6 6. ♕d2 ♘e5 7. f4 ♘c4 con ventaja decisiva del negro.

3. ... ♖a1+! 4. ♗xa1 ♕a3+ 5. ♔c2 ♘b4+ 6. ♔b1 ♕xa1 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 50

1. ... g4!! 2. fxg4 ♗f4+ 3. g3 hxg3+ 4. ♔g2

Si 4. ♔h3 ♖h1+ 5. ♔g2 ♖h2+ 6. ♔g1 ♗e3+ 7. ♔f1 g2+ 8. ♔e2 g1♕+ con victoria de las negras.

4. ... ♖f2+ 5. ♔g1 ♖xa2 6. ♖b3 ♖xa7 con ventaja decisiva del negro.

RESPUESTA AL EJERCICIO 51

1. ♕xh7+ ♔xh7 2. ♖xf7+ ♔h6 3. ♖h8+ ♔g5 4. h4 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 52

1. ... ♕f2 2. ♖g1 ♖d1 3. ♗e3 ♕xg2 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 53

1. ♘e6+!! fxe6 2. ♕h6+ ♔e8
Si 2. ... ♔f7 3. ♕xh7+ ♔e8 4. fxe6 ♕c7 5. ♕g8+ ♔e7 6. ♕f7 mate.
3. fxe6 d5
Después de 3. ... ♗xe4 4. ♕xf6 el mate es imparable.
4. ♕h5+ ♔e7 5. ♕f7+ ♔d6 6. ♖xf6 ♖e8
Si 6. ... ♕c7 7. e7+ ♔c5 8. exd8♕ ♕xf7 con ventaja decisiva.
7. ♕d7 mate.

RESPUESTA AL EJERCICIO 54

1. ♕xh6+ ♘xh6 2. ♖xh6+ ♔g7 3. ♘f7+ ♔xf7 4. ♖h7+ ♔f6 5. e5+ dxe5 6. dxe5 mate.

ÍNDICE DE PARTIDAS

ÍNDICE DE APERTURAS

Nota: los números corresponden al número de la partida.

EL POEMA MÁS HERMOSO DE AJEDREZ

En su grave rincón, los jugadores
rigen las lentas piezas. El tablero
los demora hasta el alba en su severo
ámbito en que se odian dos colores.
Adentro irradian mágicos rigores.
Las formas: torre homérica, ligero
caballo, armada reina, rey postrero,
oblicuo alfil y peones agresores.
Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido
ciertamente no habrá cesado el rito.
En oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.
Como el otro, este juego es infinito.
Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
reina, torre directa y peón ladino
sobre lo negro y el blanco del camino
buscan y libran su batalla armada.
No saben que la mano señalada
del jugador gobierna su destino,
no saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada.
También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches y blancos días.
Dios mueve al jugador y éste, la pieza.
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonía?

Jorge Luis Borges

MI POEMA FAVORITO DE AJEDREZ
EL AJEDREZ Y LA GUERRA

Los caballos articulan
una leve inclinación;
los alfiles, altaneros,
esperan con precaución.
El rey saluda a sus torres,
y la artillería menor
revisa con impaciencia
su buena colocación.
La reina blanca, celosa,
al rey declara su amor,
debe estar siempre muy cerca
por si quiere protección.
Enfrente, sus oponentes
ultiman su operación;
sus colores son distintos
pero no su corazón.
Un soldadito valiente
avanza en su posición,
dejando atrás al monarca
que le dio su aprobación.
La reina negra, coqueta,
a su alfil pide opinión,
romántica le insinúa
que éste comience su acción.
Una patadita al soldado
y dos casillas avanzó,
a su izquierda sonriente,
del otro bando el peón.
Es un combate a muerte,
de fuerza y de precisión,
en una guerra perfecta,
en la que odio y dolor
se convierten en belleza,
sueño, aventura y amor.

Antonio López Manzano

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- *Iniciación al ajedrez,* de A. López y J. Segura (Paidotribo, 1995).
- *Sobre el ajedrez,* de N. Short (Paidotribo, 1994).
- *Mis sistema,* de Nimzovitch (1925).
- *Mi carrera ajedrecista,* de Capablanca (My chess carreer) (1920).
- *Mis 60 memorables partidas,* de Fischer (1969).
- *Mis mejores partidas,* de Alekhine 1908-1937.
- *Manual de ajedrez,* de Lasker (1927).
- *Los libros de finales,* de Speelman (Paidotribo, 1998).
- *Torneo de Nueva York de 1924,* de Alekhine.
- *Los fundamentos del ajedrez,* de Capablanca (1921).
- *Paul Kere's Best Games* (1987-1990).
- *Juegue como un Gran Maestro,* Kotov (1978).
- *Teoría de los finales de partida,* de Averbach (1980).
- *Los grandes maestros del tablero,* de Reti (1932).
- *Partidas selectas,* de Botvinnik (1972).
- Enciclopedia *Oxford chess companion* (1992).
- *Finales prácticos de ajedrez* de Keres (1973).
- *Piense como un gran maestro,* de Kotov (1976).
- *El aprendiz de brujo,* Brostein (Paidotribo, 1998).
- *Mis mejores partidas,* de Karpov (Paidotribo 1998).
- *El ajedrez, aprender y progresar,* de Karpov (Paidotribo, 1998).
- *The Game of Chess,* de Tarrasch 1935.
- *A primer of chess,* de Capablanca (no traducido al castellano) (1935).
- Las enciclopedias de aperturas.
- *Los informators* yugoslavos.
- Todos los libros incluidos en las fichas de los jugadores de este libro.



AJEDREZ ESENCIAL

400 consejos para mejorar tu nivel ajedrecístico